Escuela de Ciencias Sociales,
Artes y Humanidades
ECSAH



Guia didáctica del curso académico

DIBUJO

UNIDAD 1

Ricardo Hernández Forero

Unidad 1

Ficha técnica

Nombre del curso: Dibujo

Palabras clave : dibujo, arte contemporáneo, artes plásticas y visuales, artes visuales.

Institución: Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Ciudad: Bogotá D.C.-Colombia

Autor: Ricardo Hernández.

Asesoría: July Hernández Ramírez

Correo: ricardo.hernandez@unad.edu.co

Año: 2016

Unidad Académica: Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades.

Campo de formación: Profesional

Área del conocimiento: Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, Artes Visuales

Créditos académicos: 3, correspondientes a 144 horas de trabajo académico: 108 horas promedio de estudio independiente y 36 horas promedio de acompañamiento tutorial

Tipo de curso: Teórico- Práctico

Destinatarios: Estudiantes de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, programa Artes Visuales.

Competencia general de aprendizaje: El estudiante cuenta con las nociones, conceptos y destrezas para emprender proyectos artísticos complejos vinculando la imagen fotográfico.

Metodología de oferta: A distancia virtual

Denominación de las unidades didácticas:

1. Introducción al dibujo
2. Estructura y procesos
3. Composición

INTRODUCCIÓN

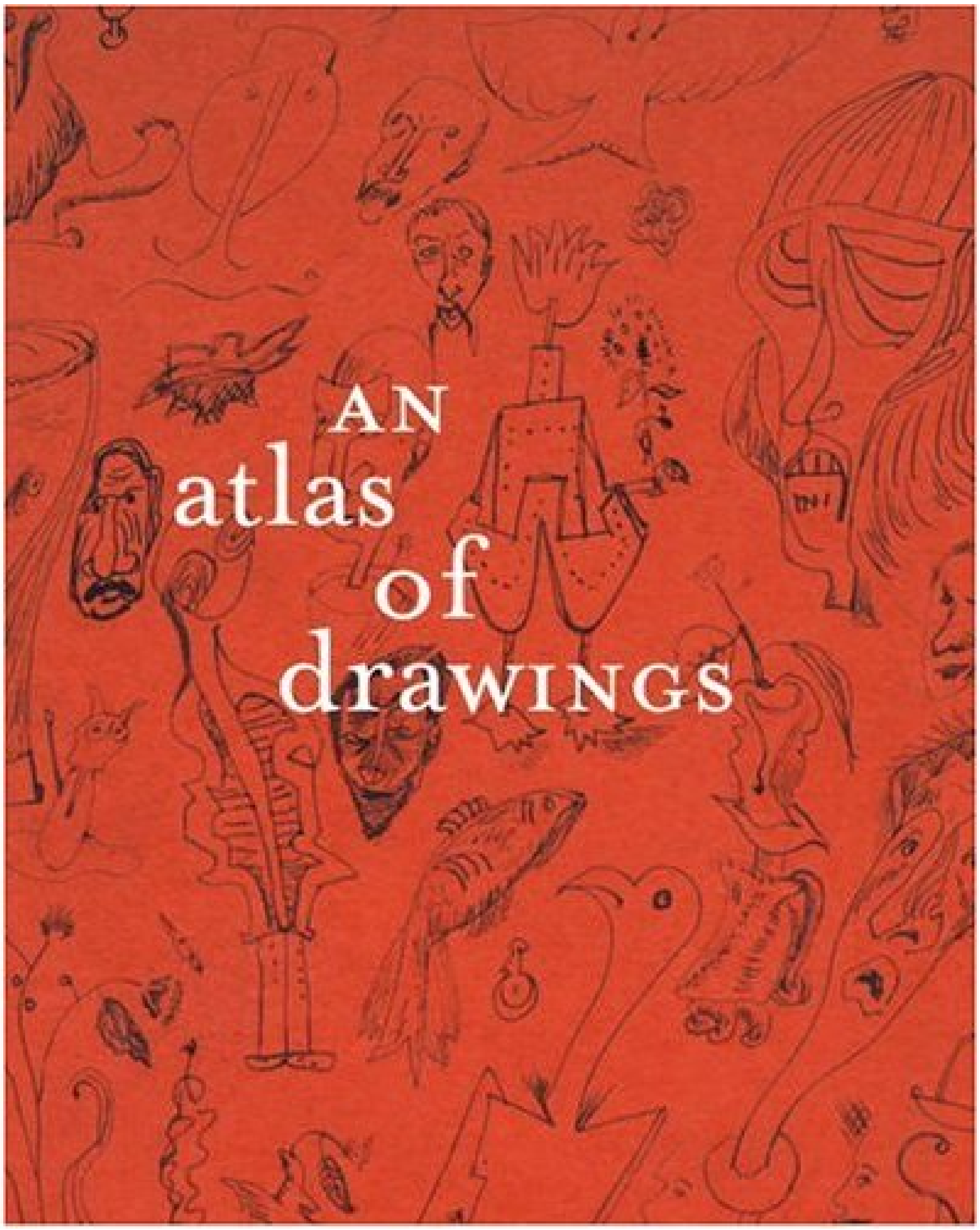
A lo largo de esta guía se orientará el proceso pedagógico para el curso Dibujo del programa de artes visuales. Se plantean ejercicios de diferente tipo, como revisión de material bibliográfico, análisis de obras de arte relacionadas, ejercicios prácticos para fortalecer el oficio del dibujo tan importante para el artista visual, y demás acercamientos pertinentes para familiarizarse con el dibujo como modo de expresión y de pensamiento.

Para iniciar con el desarrollo del curso es necesario revisar el material disponible en los diferentes entornos del curso, y descargar los documentos básicos como el Syllabus del curso, la Guía integrada de actividades, la Rúbrica integrada de actividades, y esta Guía didáctica.

Introducción al dibujo

Para comenzar es necesario revisar los contenidos del libro "An Atlas of Drawings - Luis Perez Oramas". Analizar los modos de representación de la forma, las interpretaciones frente a las diferentes categorías que se presentan (Faces, Figures, Movement). Debe tener en cuenta al revisar y analizar las obras presentes en esta compilación, las fechas de elaboración de cada una, ya que el libro comprende una compilación de diferentes interpretaciones a lo largo de la historia del arte.

La idea al observar esta serie de obras es comenzar a comprender el alcance y las variaciones que ha tenido el dibujo a lo largo de la historia, y a su vez, antes de comenzar a experimentar, conocer algunos referentes.



Luis Pérez-Oramas

AN atlas of drawings

transforming chronologies

THE MUSEUM OF MODERN ART, NEW YORK

Published on the occasion of the exhibition *Transforming Chronologies: An Atlas of Drawings*, January 26–October 2, 2006, at The Museum of Modern Art, New York, organized by Luis Pérez-Oramas, Adjunct Curator, Department of Drawings.

The exhibition is supported by Gonzalo Parodi.

The accompanying publication is made possible by the Mimi and Peter Haas Fund.

Produced by the Department of Publications
The Museum of Modern Art, New York
Edited by Libby Hruska
Designed by Amanda Washburn
Production by Elisa Frohlich
Typeset in Mrs. Eaves
Printed and bound by CS Graphics Pte Ltd., China
Printed on 157 gsm and 200 gsm Goldeast Matt Artpaper

Library of Congress Control Number: 2006923180
ISBN: 0-87070-667-5

Published by The Museum of Modern Art
11 West 53 Street, New York, NY 10019-5497
www.moma.org

Distributed in the United States and Canada by D.A.P./Distributed Art Publishers, Inc., New York

Distributed outside the United States and Canada by Thames & Hudson, Ltd, London

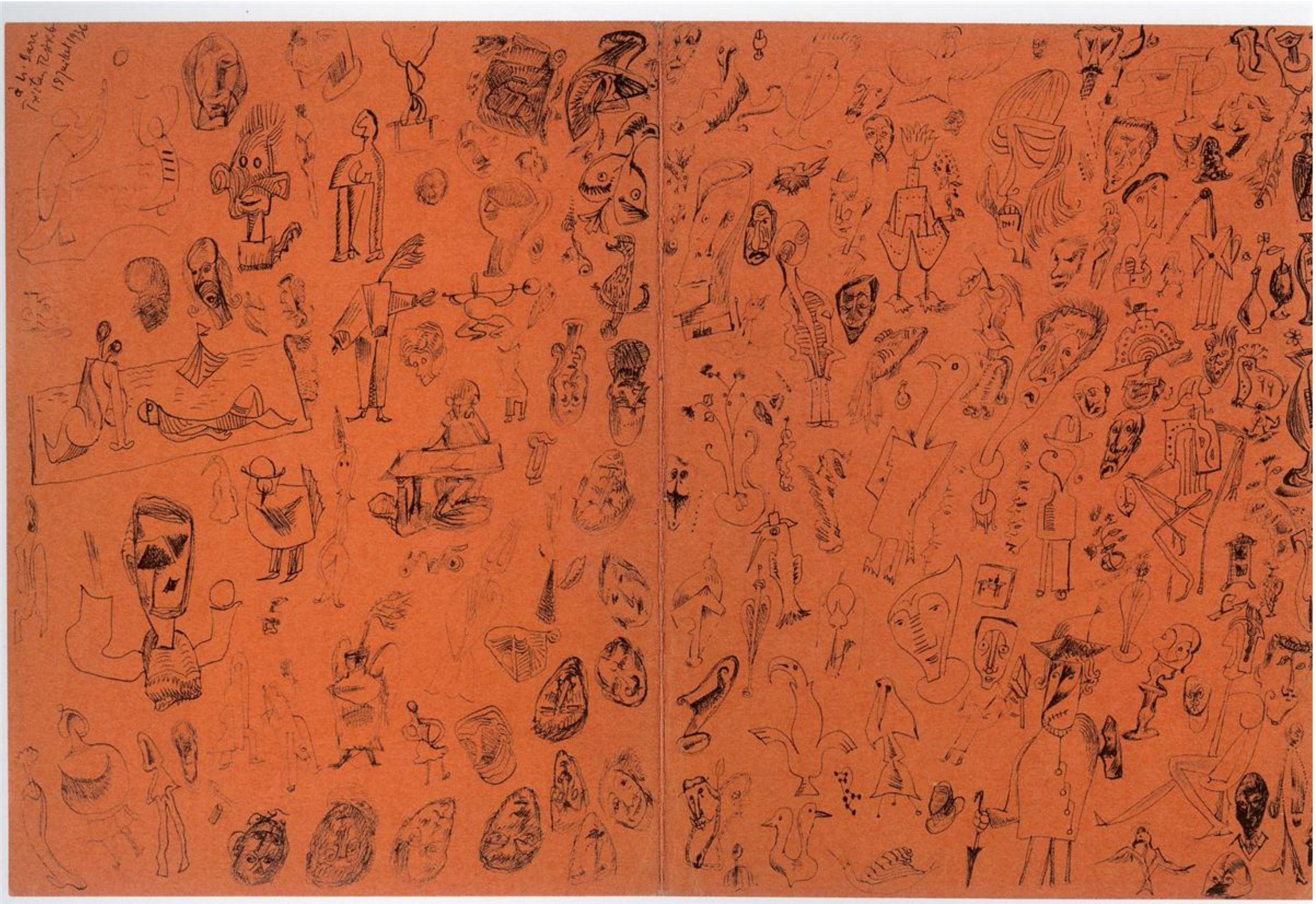
Printed in China

Photograph Credits
Digital Imaging Studio, © 2006 The Museum of Modern Art, New York: frontispiece; Digital Imaging Studio, © 2006 The Museum of Modern Art, New York, photography by Thomas Griesel: pages xv, xviii–xix; Digital Imaging Studio, © 2006 The Museum of Modern Art, New York, photography by John Wronn: cover

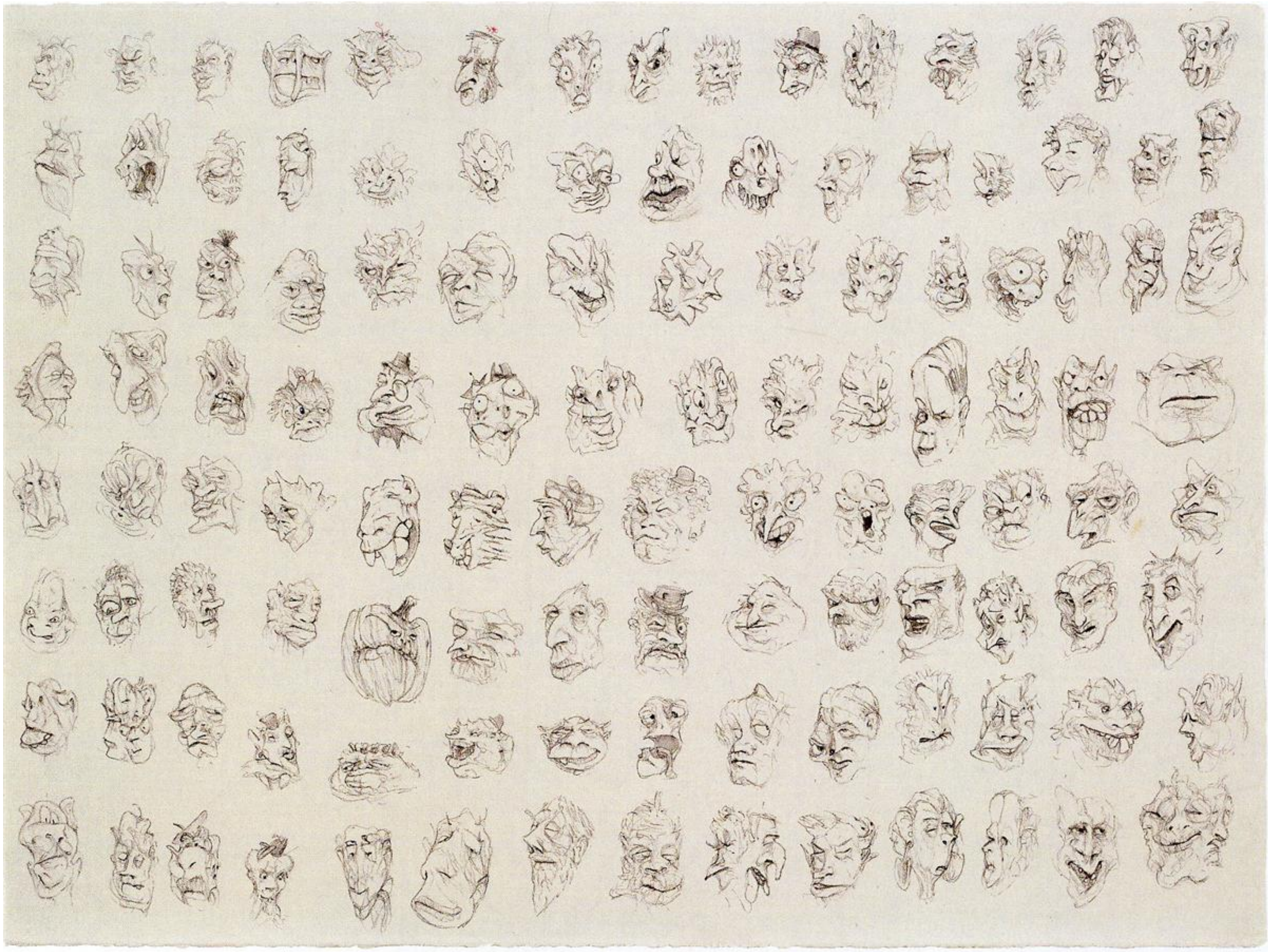
Cover: Tristan Tzara
Untitled, 1936
Ink on orange paper, 12 ½ x 18 ⅞"
(31.8 x 47.9 cm)
Gift of Mrs. Alfred H. Barr, Jr., 1986

Frontispiece: Kazimir Malevich
Analytical Chart, c. 1925
Cut-and-pasted printed and painted paper, gelatin silver prints, ink, and crayon on paper mounted on paper, with ink and pencil inscriptions,
28 ½ x 38 ¾" (72.4 x 98.4 cm)
1935 acquisition confirmed in 1999 by agreement with the Estate of Kazimir Malevich and made possible with funds from the Mrs. John Hay Whitney Bequest (by exchange), 1935

Faces



1. TRISTAN TZARA Untitled, 1936



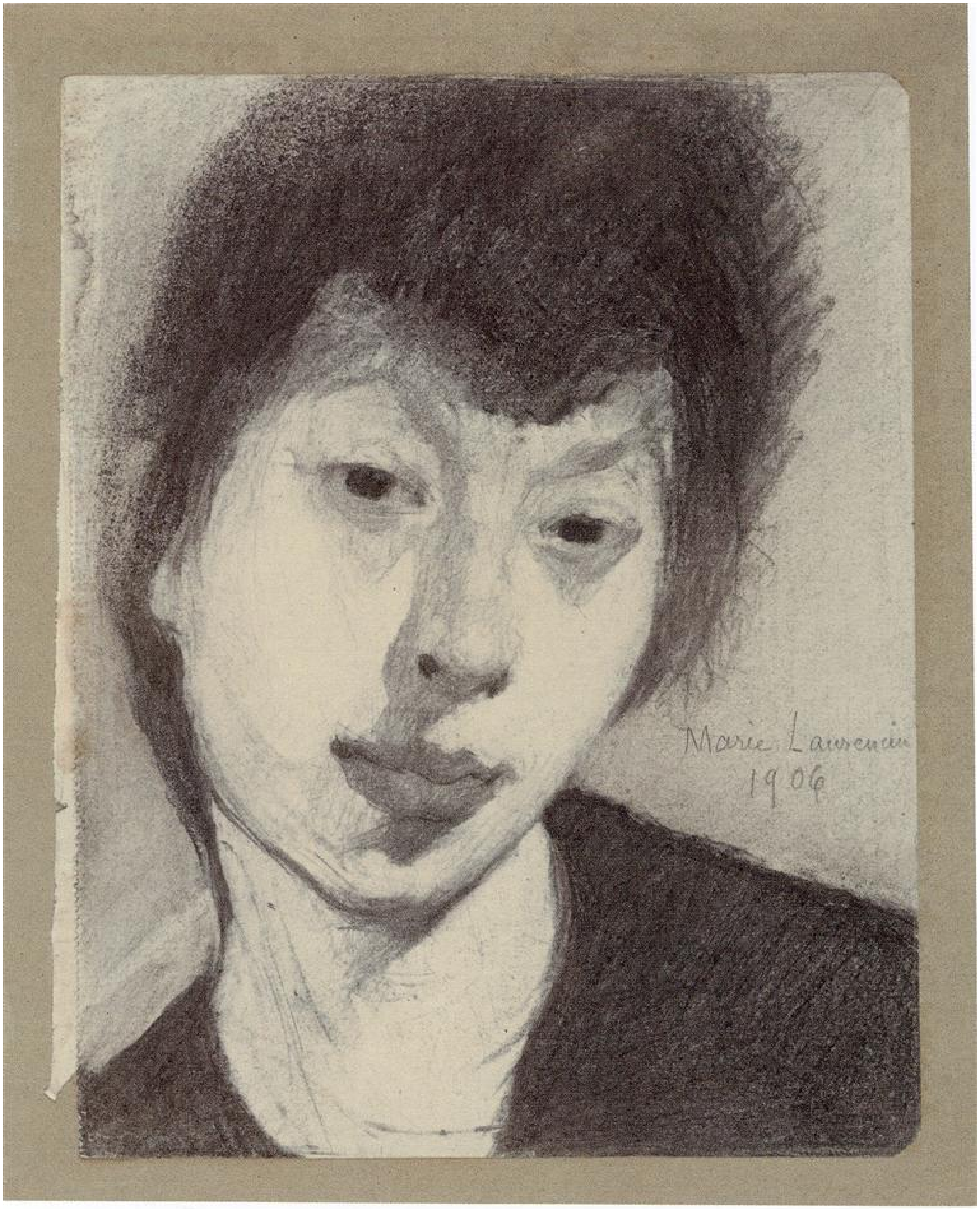
2. JIM SHAW *Things Better Left Unsaid II*, 2002



3. HILAIRE-GERMAIN-EDGAR DEGAS *Portrait of a Woman*, 1866—68



4. PAUL CÉZANNE *Portrait of Mme Cézanne*, 1877–80



5. MARIE LAURENCIN *Self-Portrait*, 1906



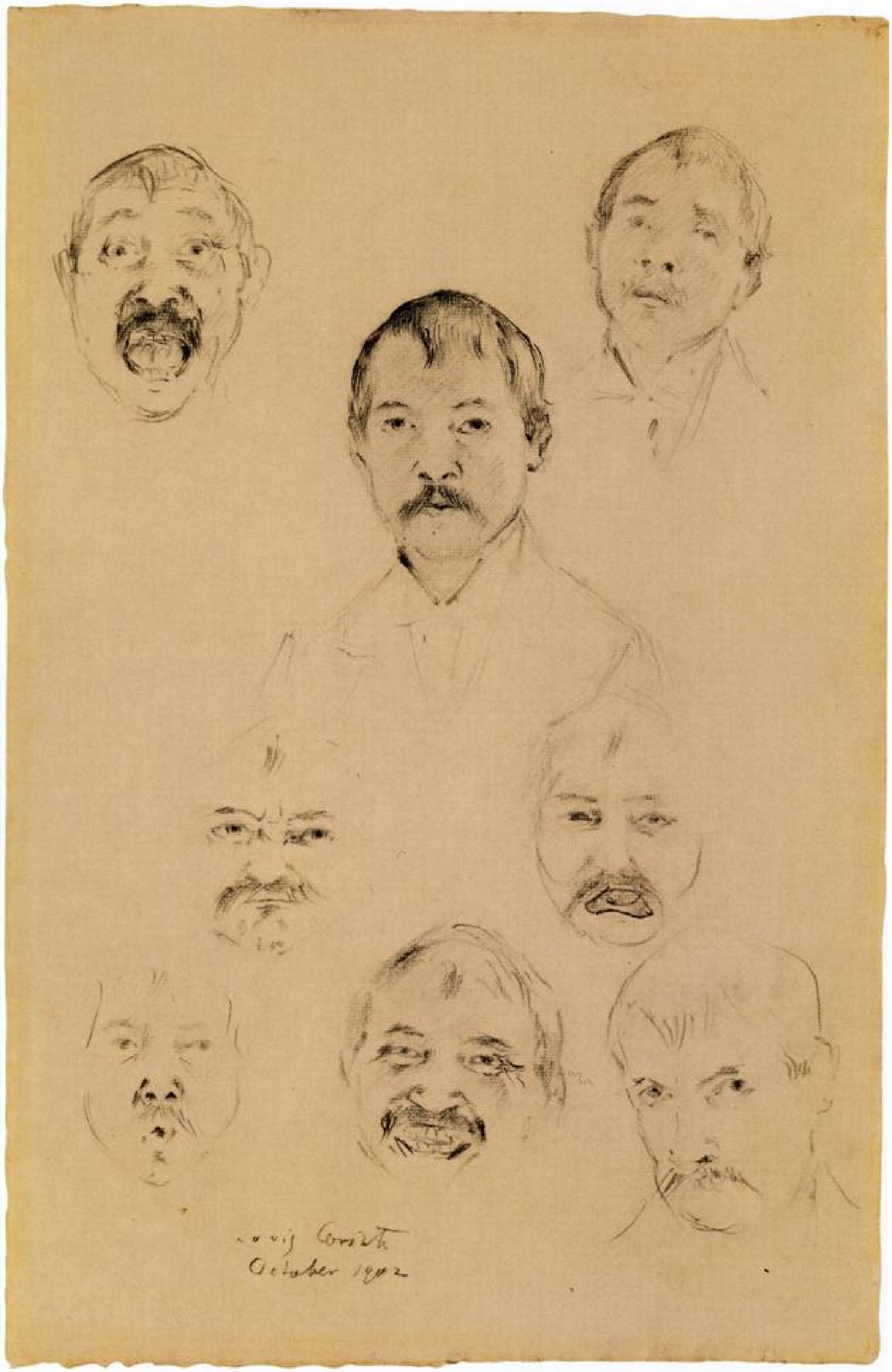
6. HANNAH HÖCH *Indian Dancer: From an Ethnographic Museum*, 1930



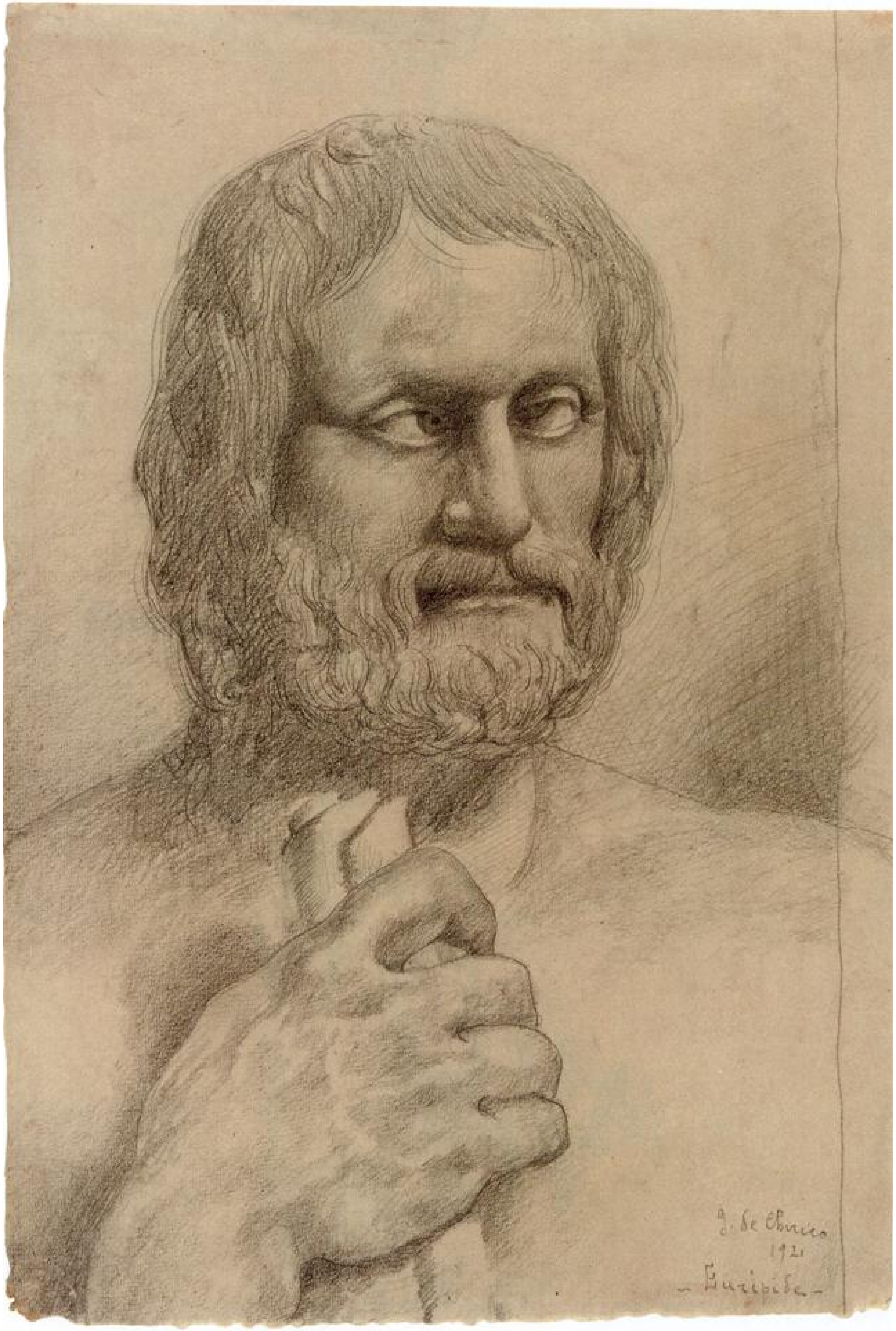
7. AMEDEO MODIGLIANI *Mario the Musician*, 1920



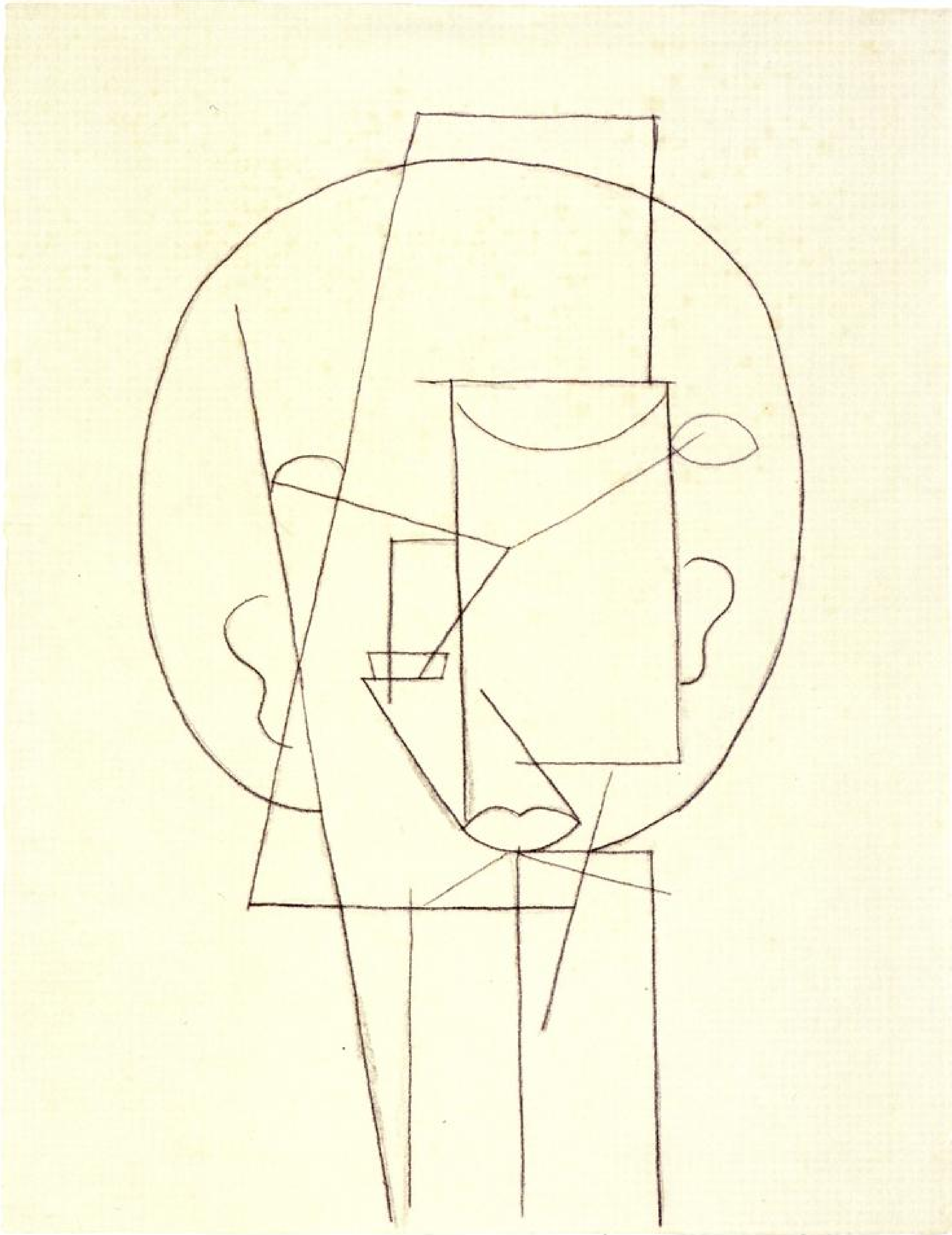
8. GEORGES ROUAULT *The Clown*, 1907



9. LOVIS CORINTH *Self-Portraits*, 1902



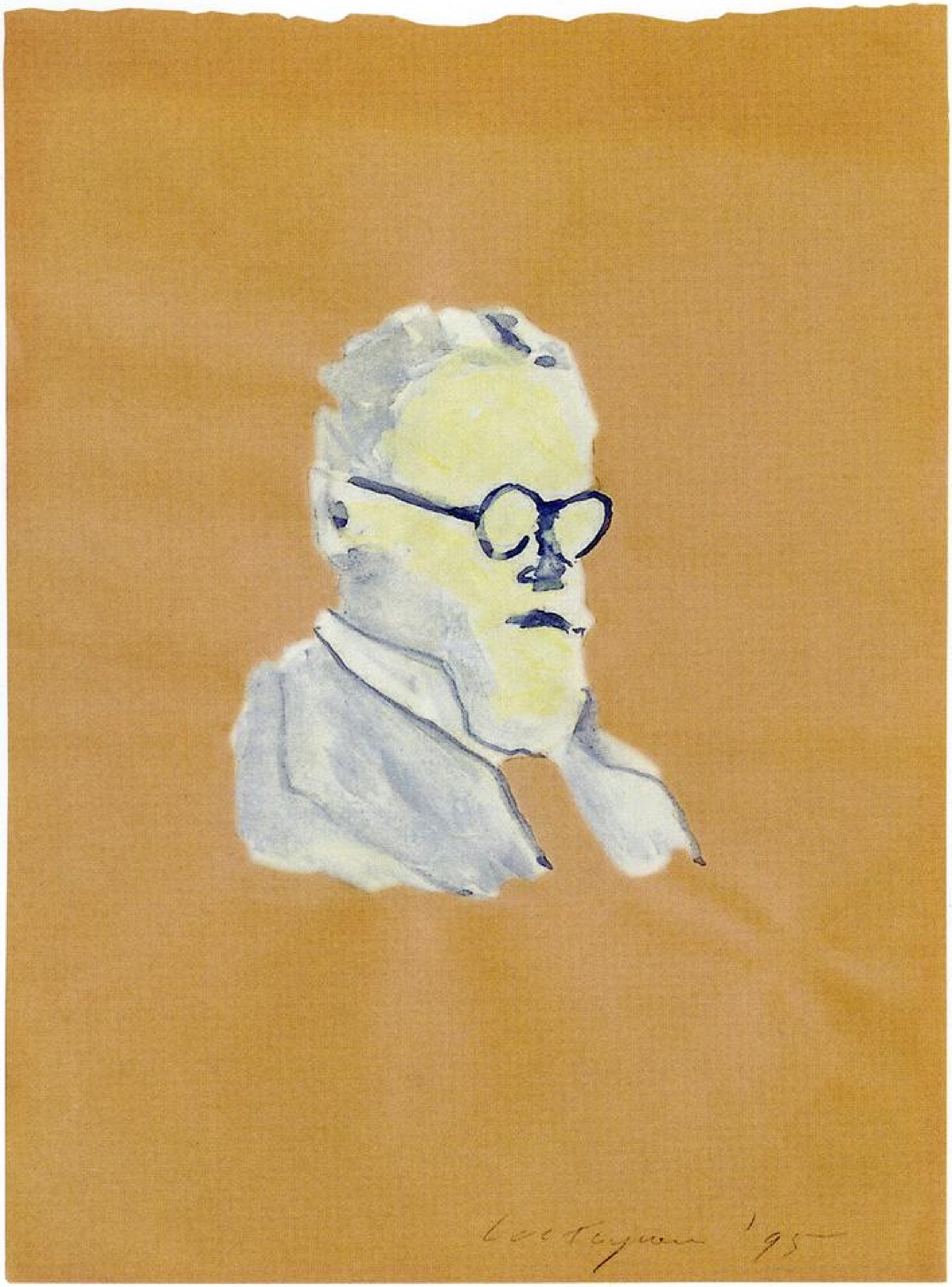
10. GIORGIO DE CHIRICO *Euripides*, 1921



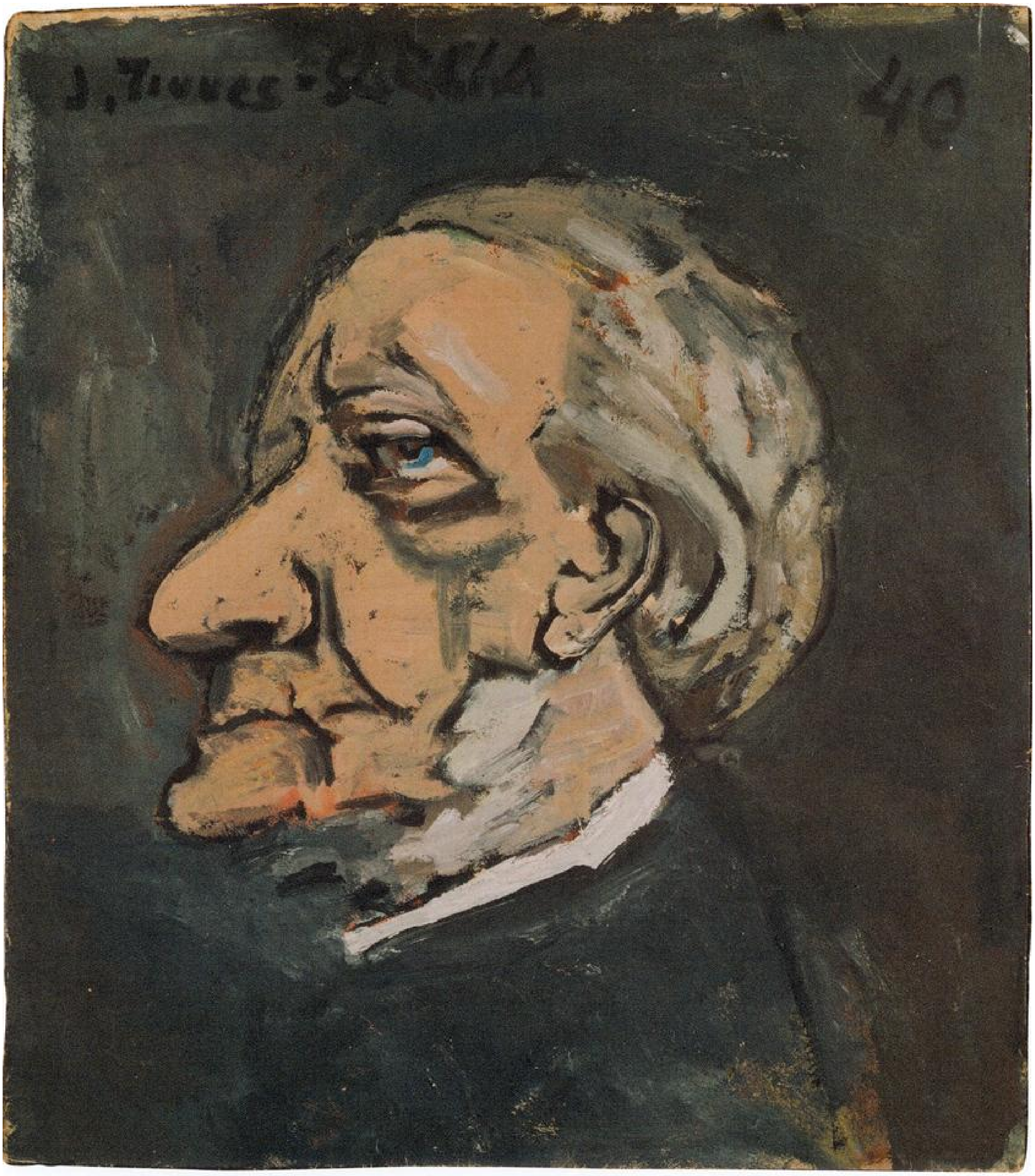
11. PABLO PICASSO *Head*, 1913



12. ALBERTO GIACOMETTI *Igor Stravinsky*, 1957



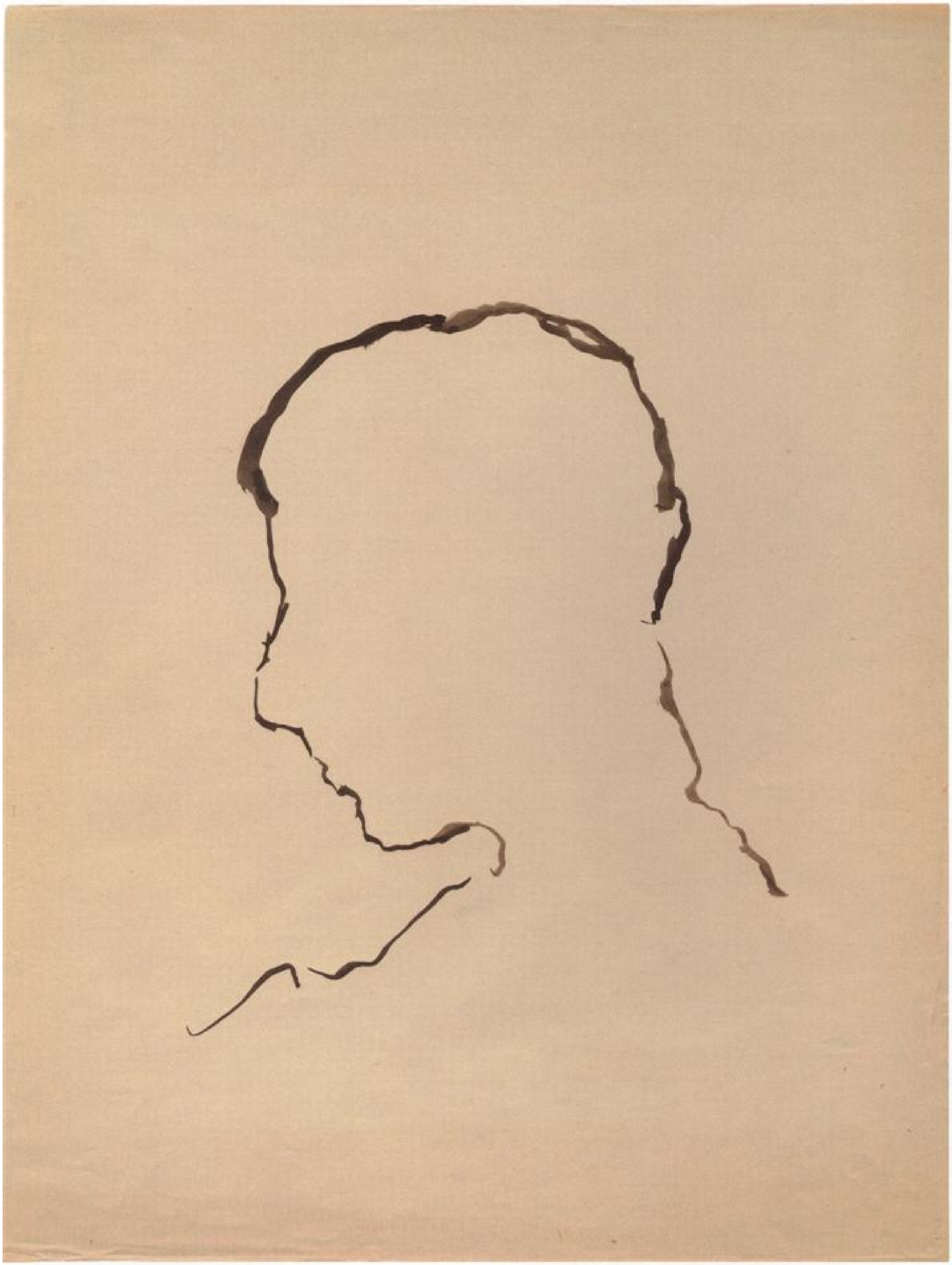
13. LUC TUYMANS *A Flemish Intellectual*, 1995



14. JOAQUÍN TORRES-GARCÍA *Portrait of Wagner*, 1940



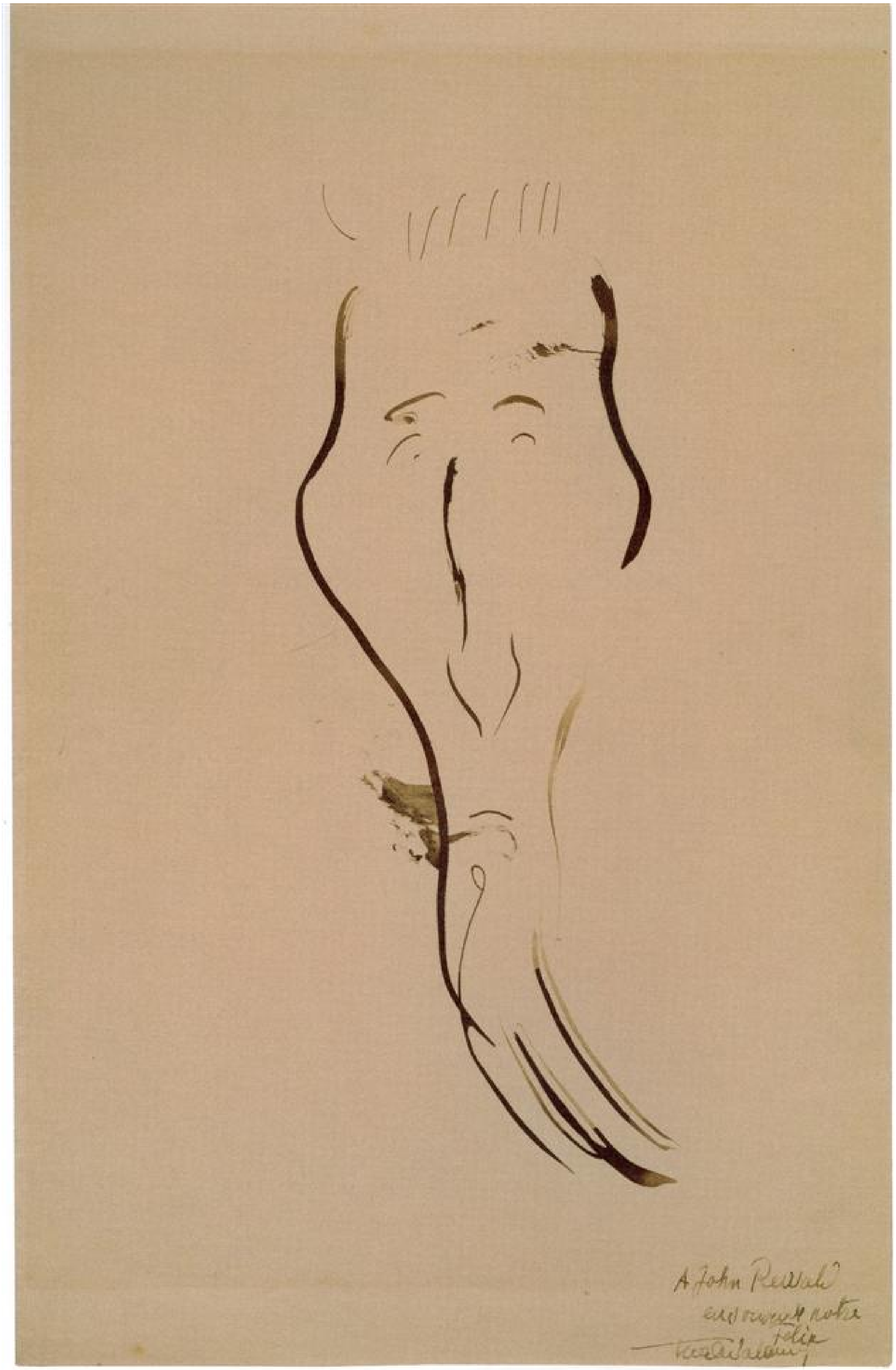
15. GEORG BASELITZ *I Made Richard Wagner as a Woman*, 1988



16. FERDINAND HODLER *Profile of Valentine Godé-Darel*, 1914



17. BRUCE NAUMAN *Fist in Mouth*, 1990



18. HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC *Caricature of Félix Fénéon*, c. 1895–96



19. HENRI MICHAUX Untitled, 1946–48



20. ARNULF RAINER *Christus*, 1969



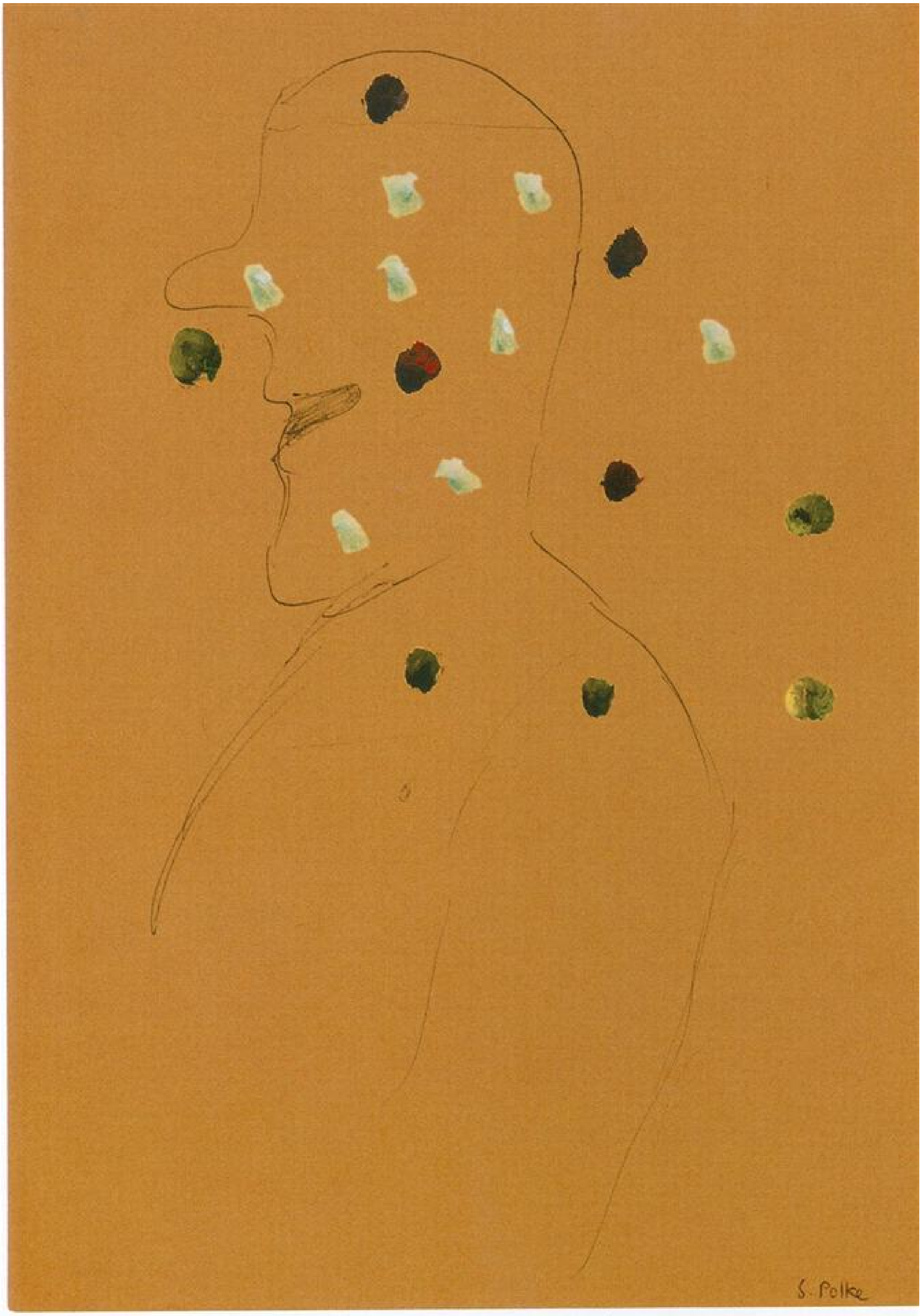
21. ROBERT RAUSCHENBERG *Canto XVIII: Circle Eight, Malebolge, The Evil Ditches, The Fraudulent and Malicious: Bolgia 1, The Panderers and Seducers; Bolgia 2, The Flatterers* from the series *Thirty-four Illustrations for Dante's Inferno*, 1959–60



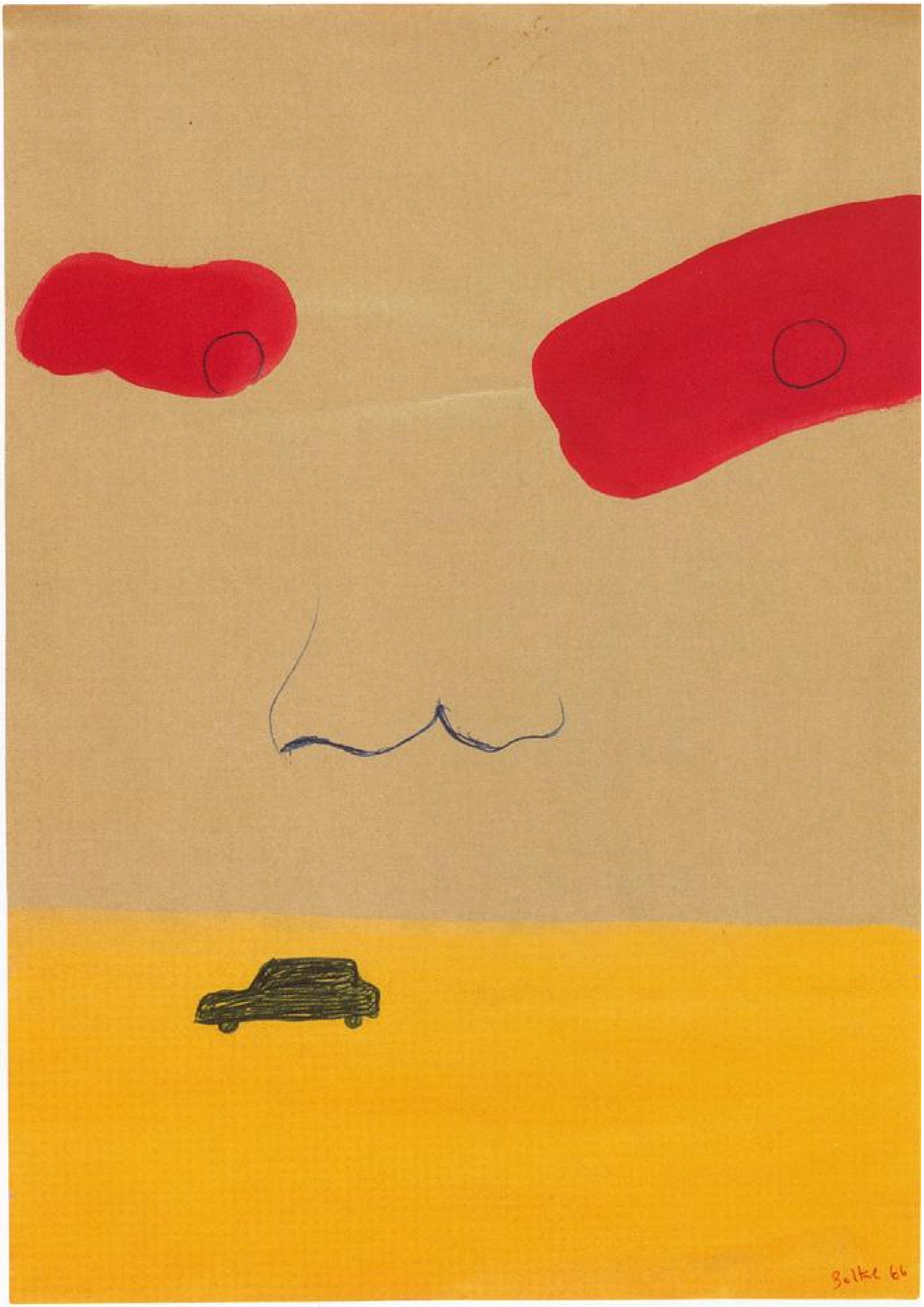
22. PATTI SMITH *Written Portrait (Stoned Head)*, 1978



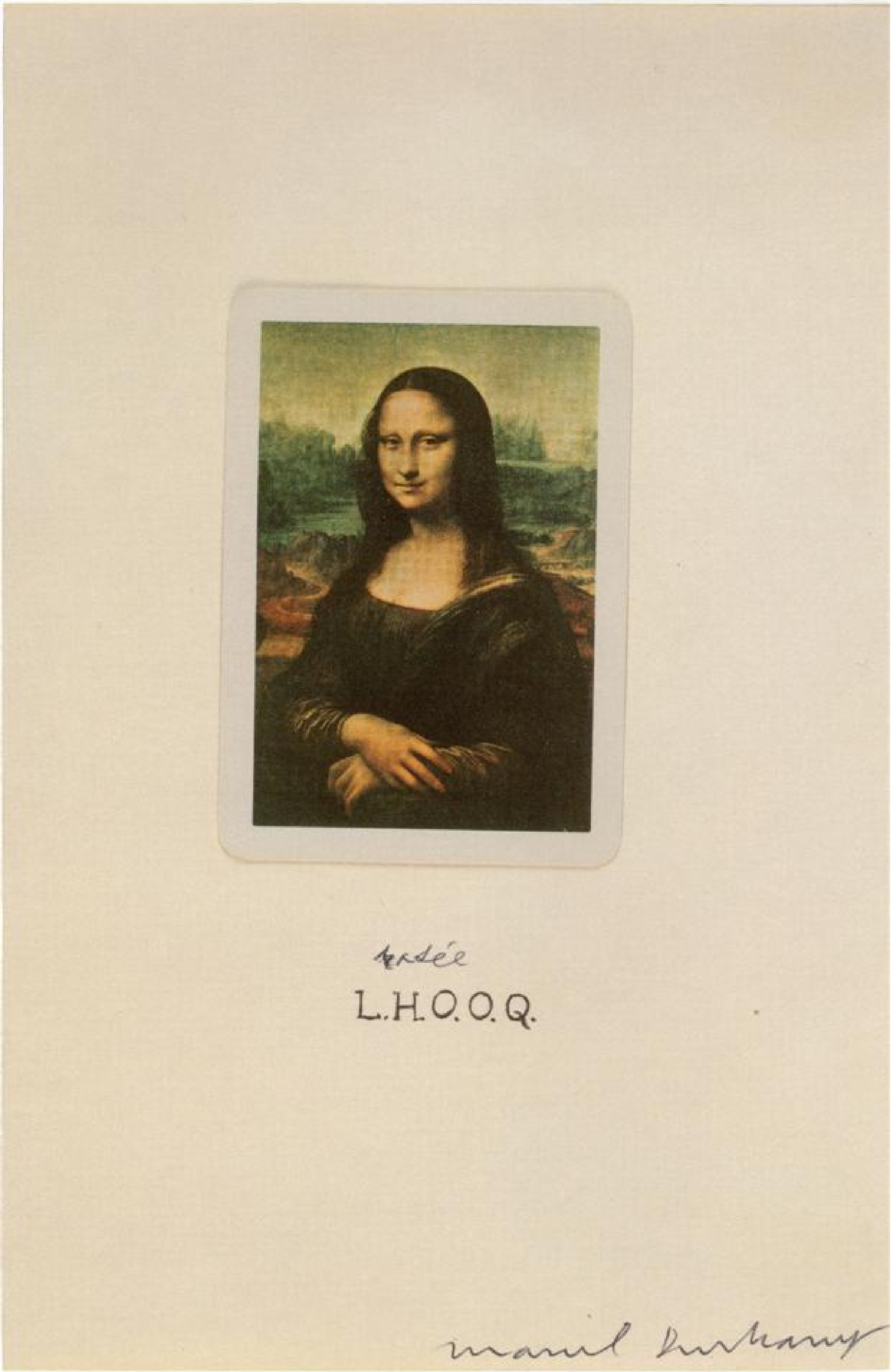
23. DAVID MORENO Untitled, 1994



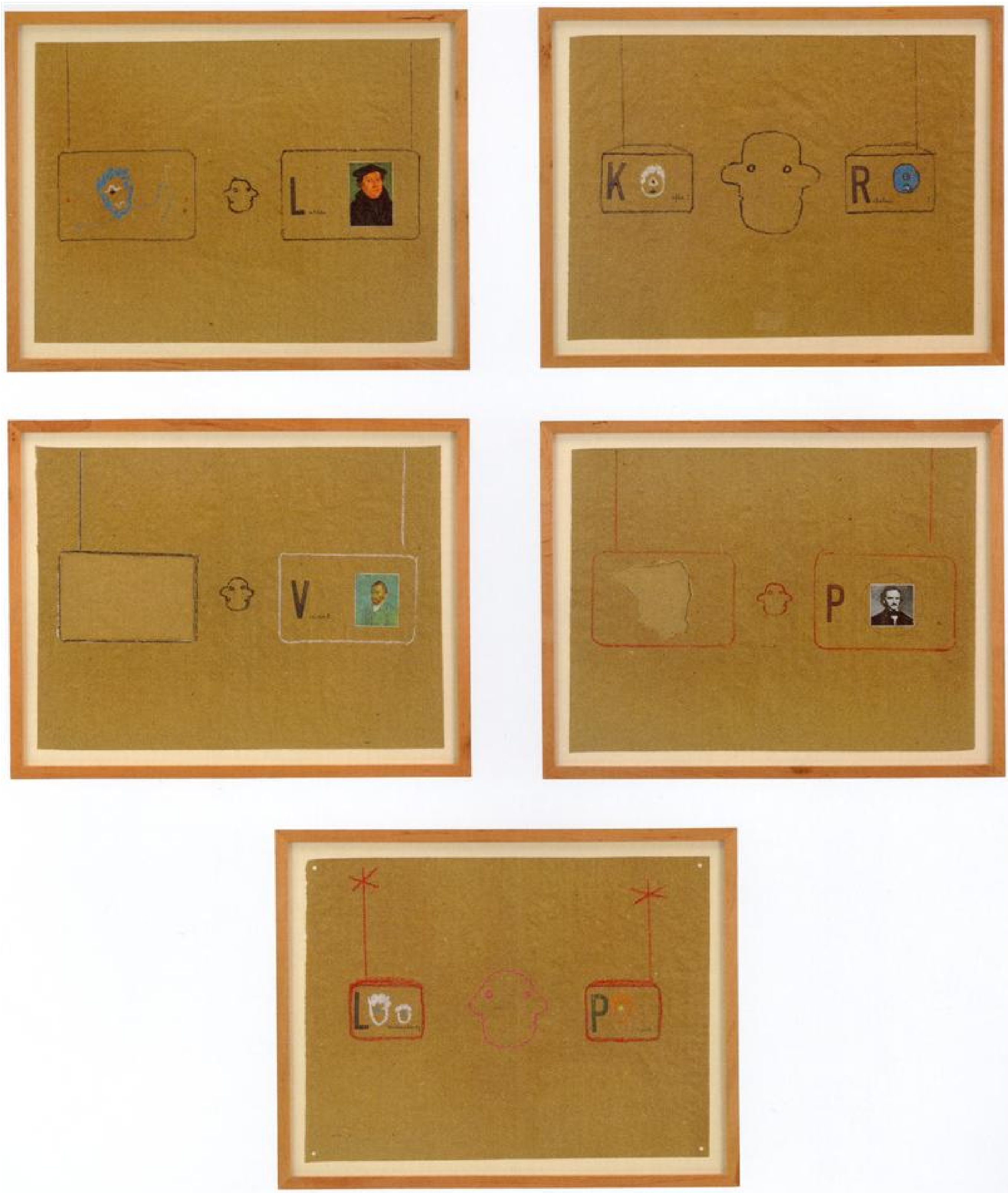
24. SIGMAR POLKE Untitled, 1963



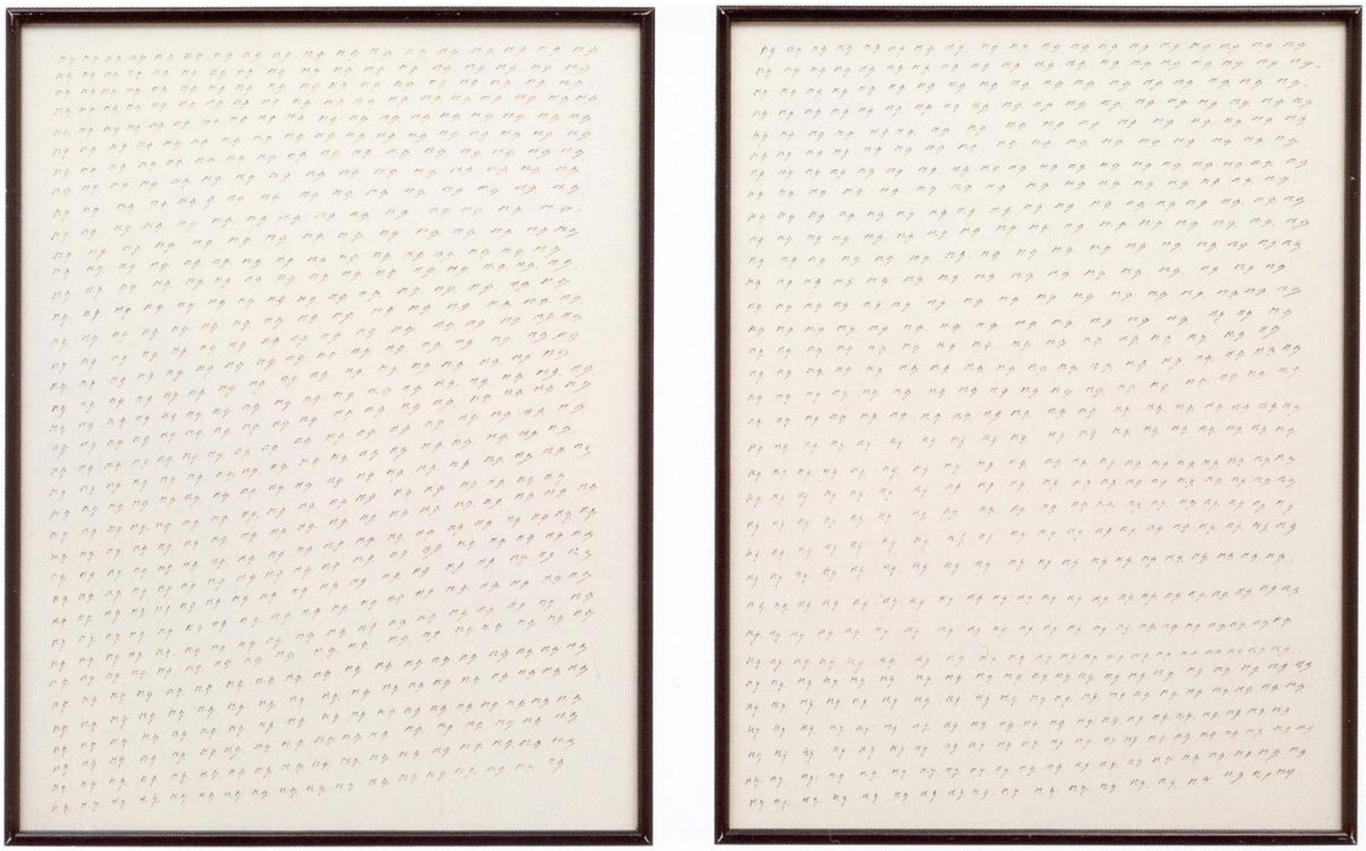
25. SIGMAR POLKE *Physiognomy with Car*, 1966



26. MARCEL DUCHAMP *L.H.O.O.Q. Shaved*, 1965

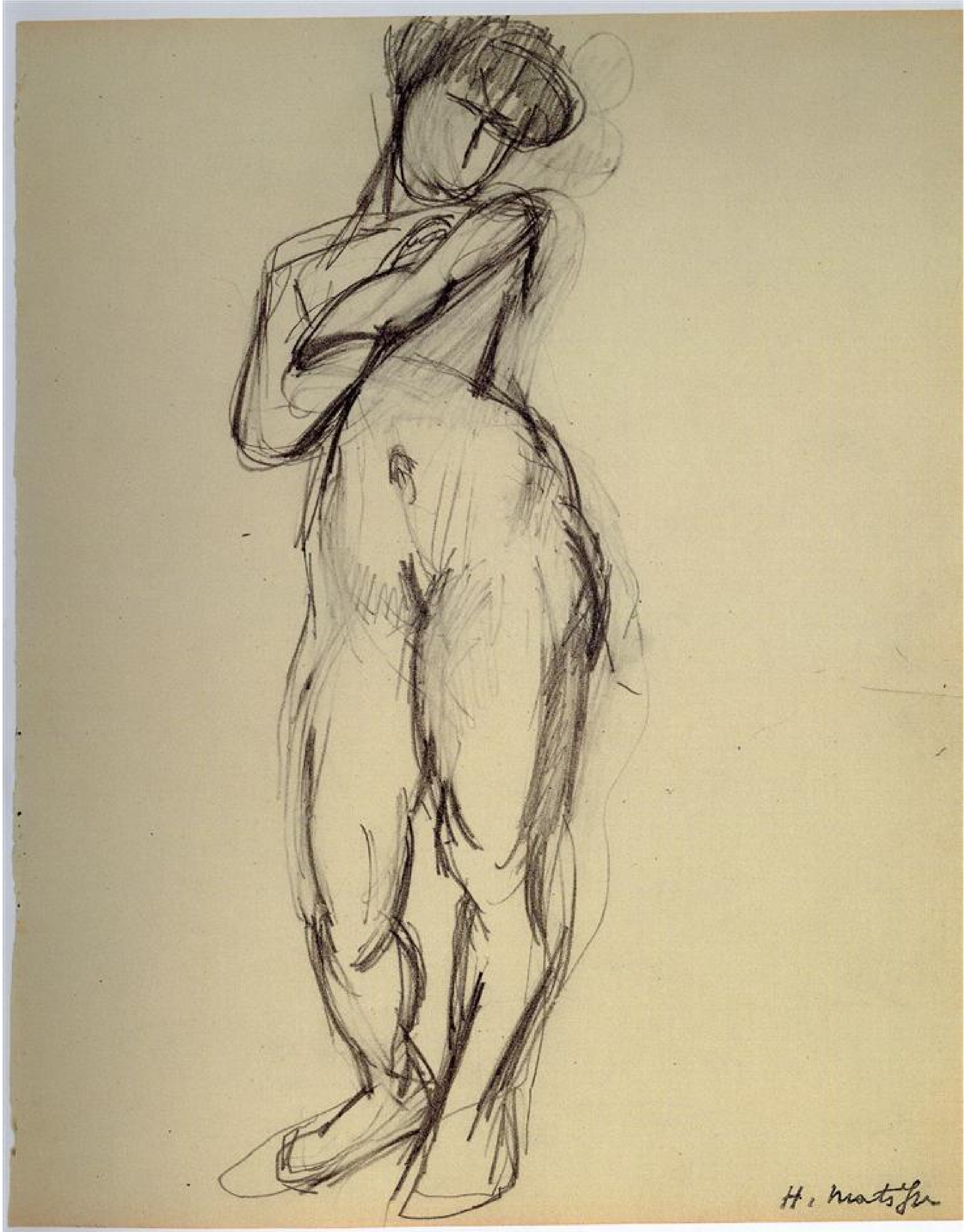


27. ROBERT FILLIOU *Video Models*, 1969

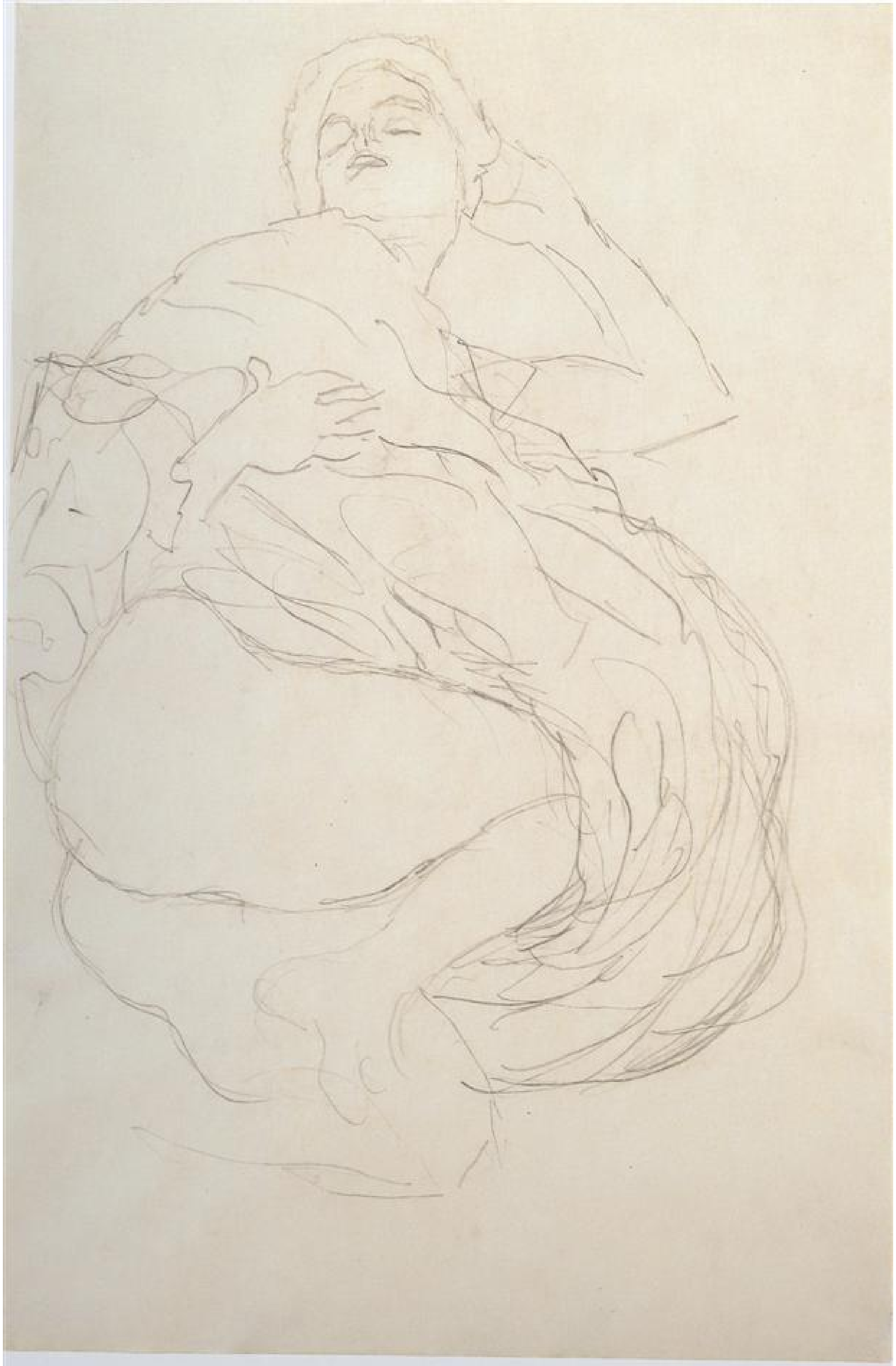


28. MARCEL BROODTHAERS *"M.B. M.B. M.B..."*, 1970

figures



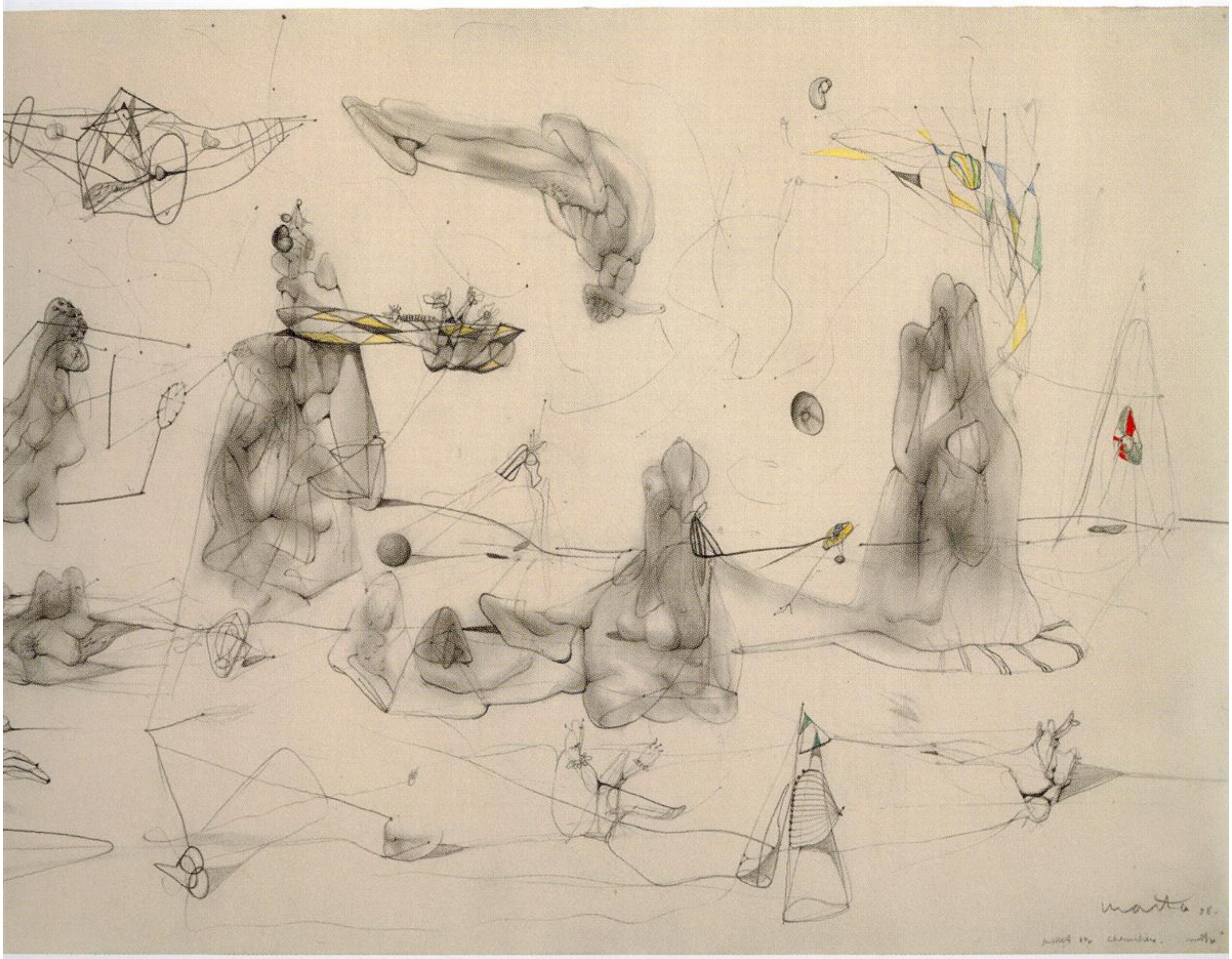
1. HENRI MATISSE Study for *Madeleine*, c. 1901



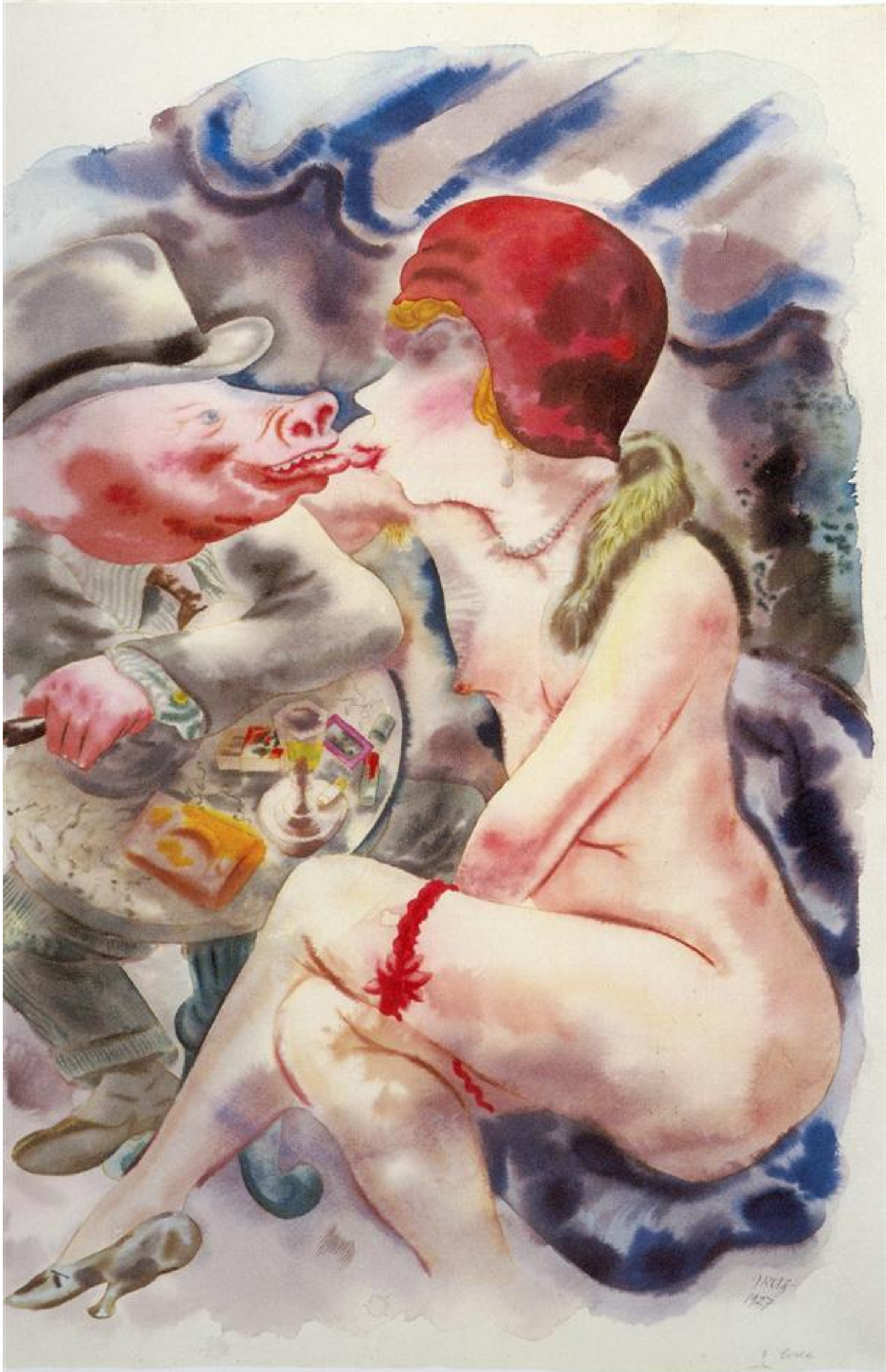
3. GUSTAV KLIMT *Reclining Woman*, c. 1917



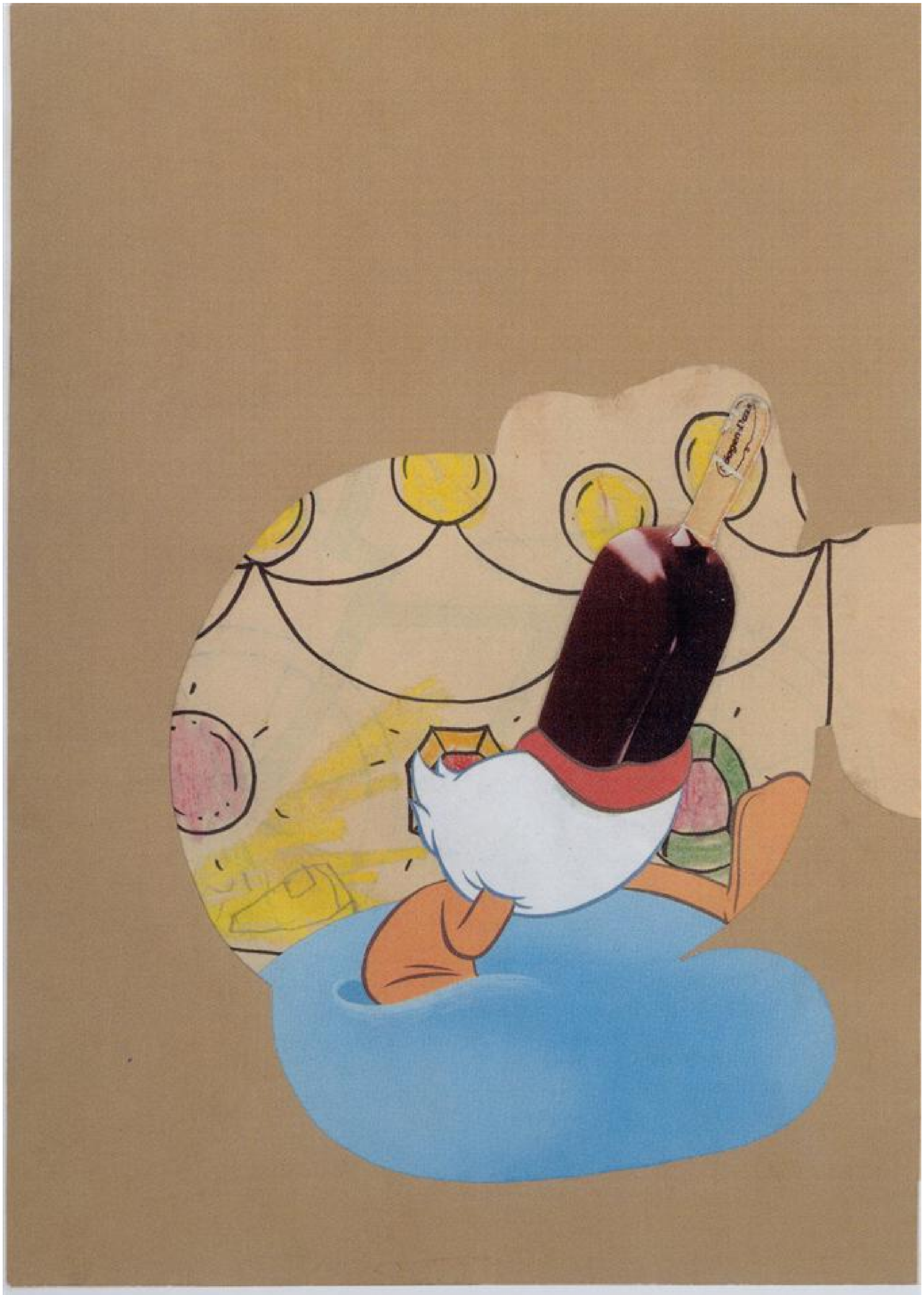
5. CLAES OLDENBURG *Stripper with Battleship*, preliminary study for *Image of the Buddha Preaching* by Frank O'Hara, 1967



7. MATTA *Endless Nude*, 1938



9. GEORGE GROSZ *Circe*, 1927



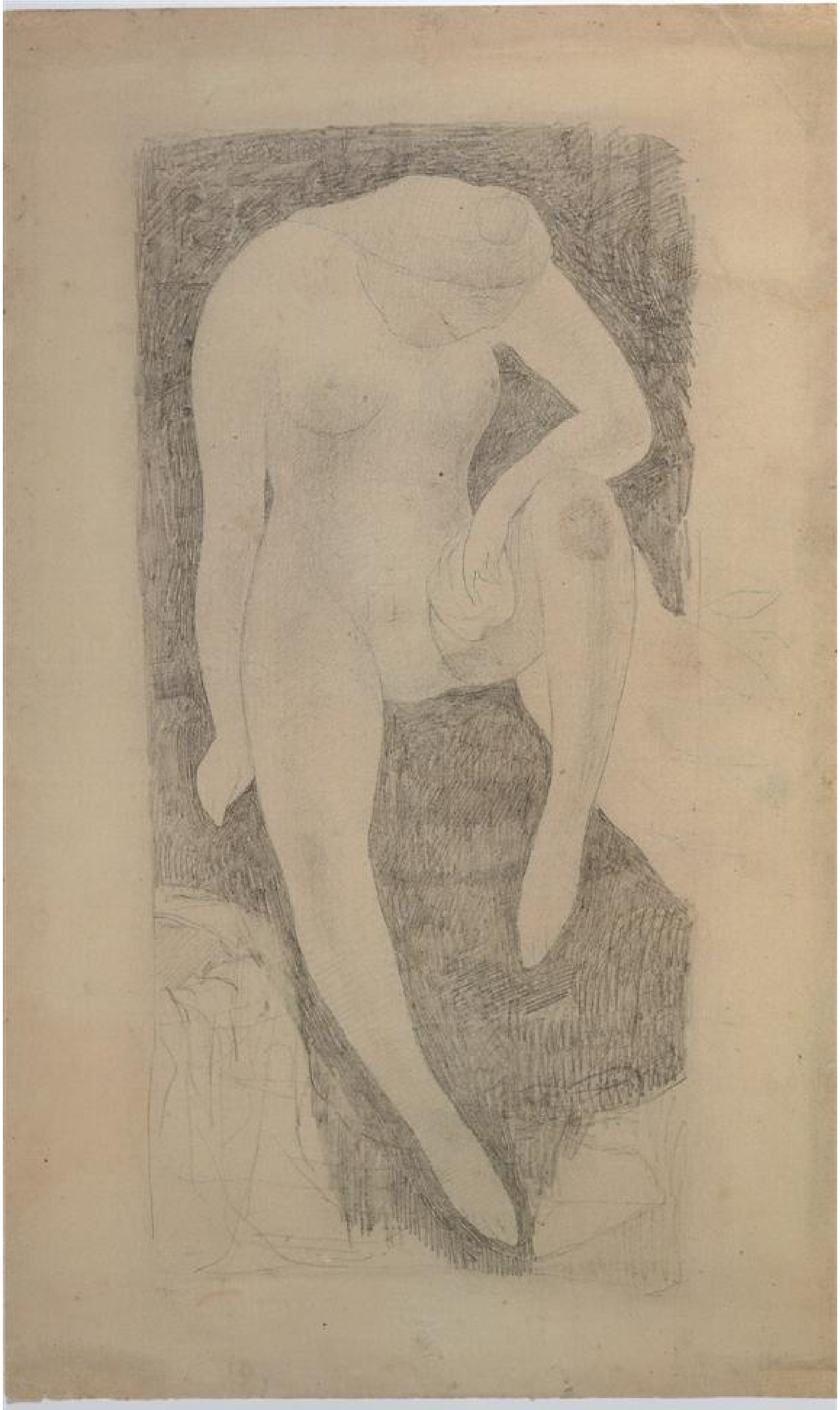
11. ARTURO HERRERA *Untitled*, 1997–98



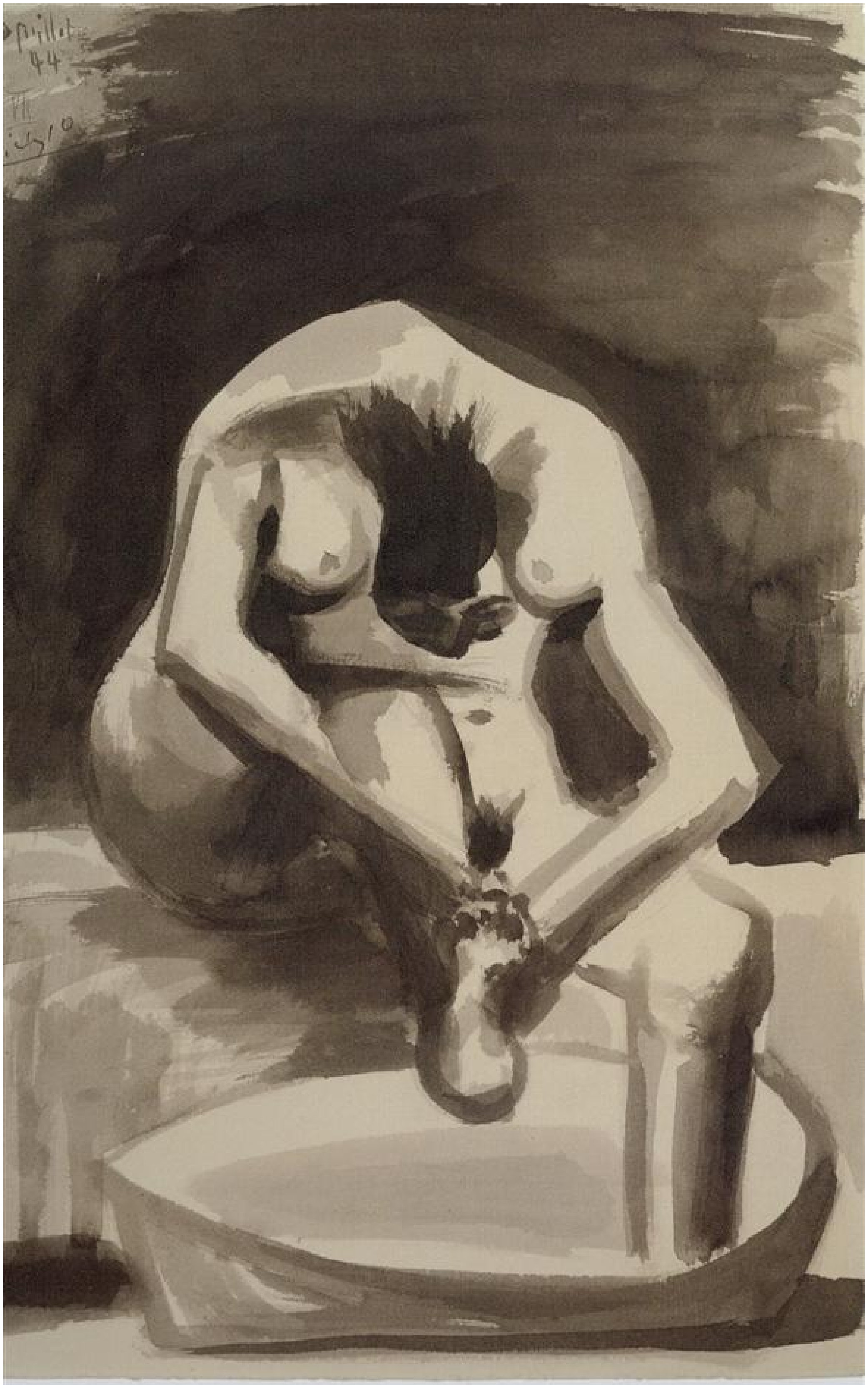
13. GEORGES ROUAULT *Circus Trainer*, 1915



15. PAUL CADMUS *Gluttony*, 1949



16. ELIE NADELMAN *Seated Nude*, c. 1916



18. PABLO PICASSO *Woman Washing Her Feet*, 1944



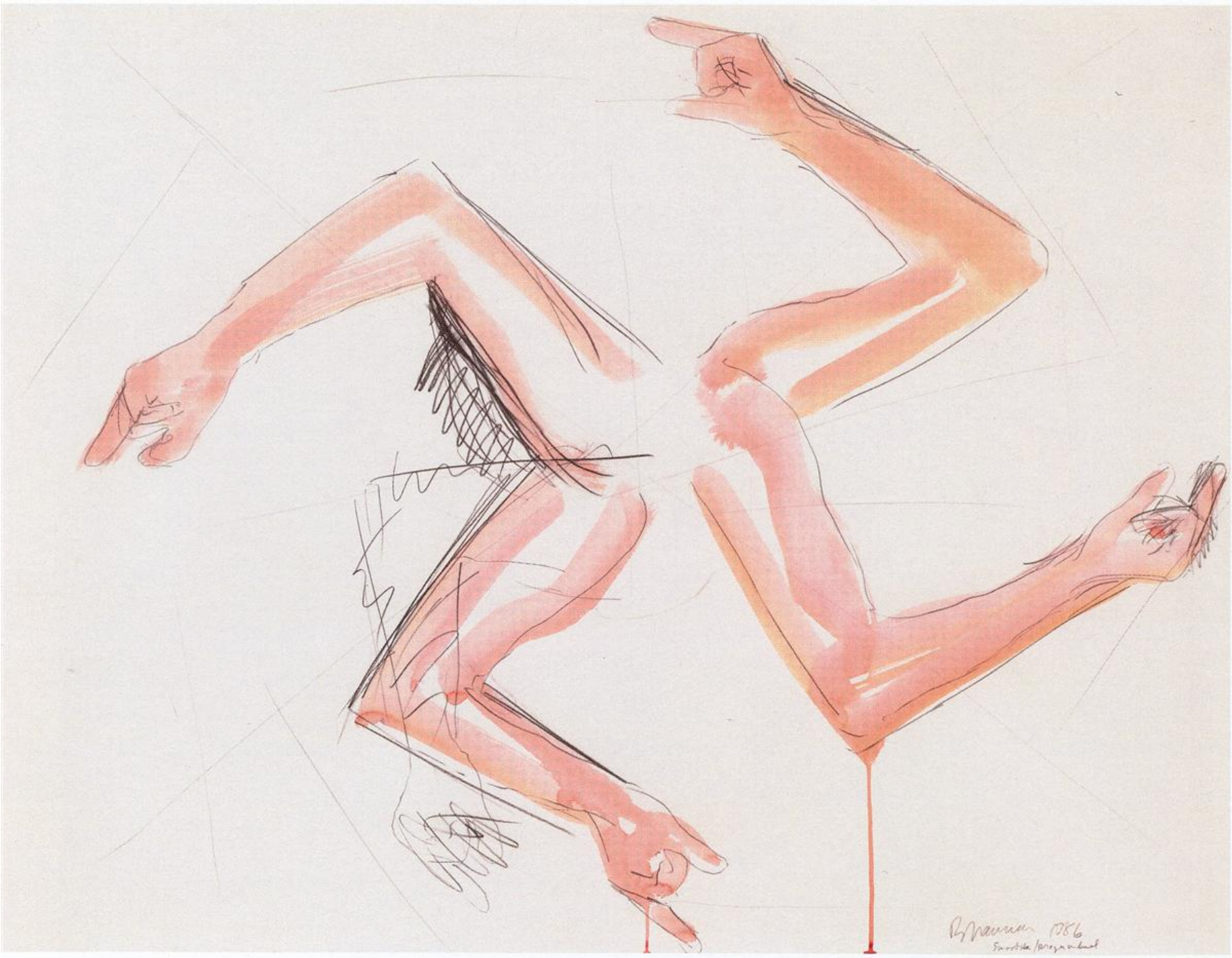
21. GOTTFRIED BROCKMANN *The Existence of a Cripple, No. 1*, 1922–23



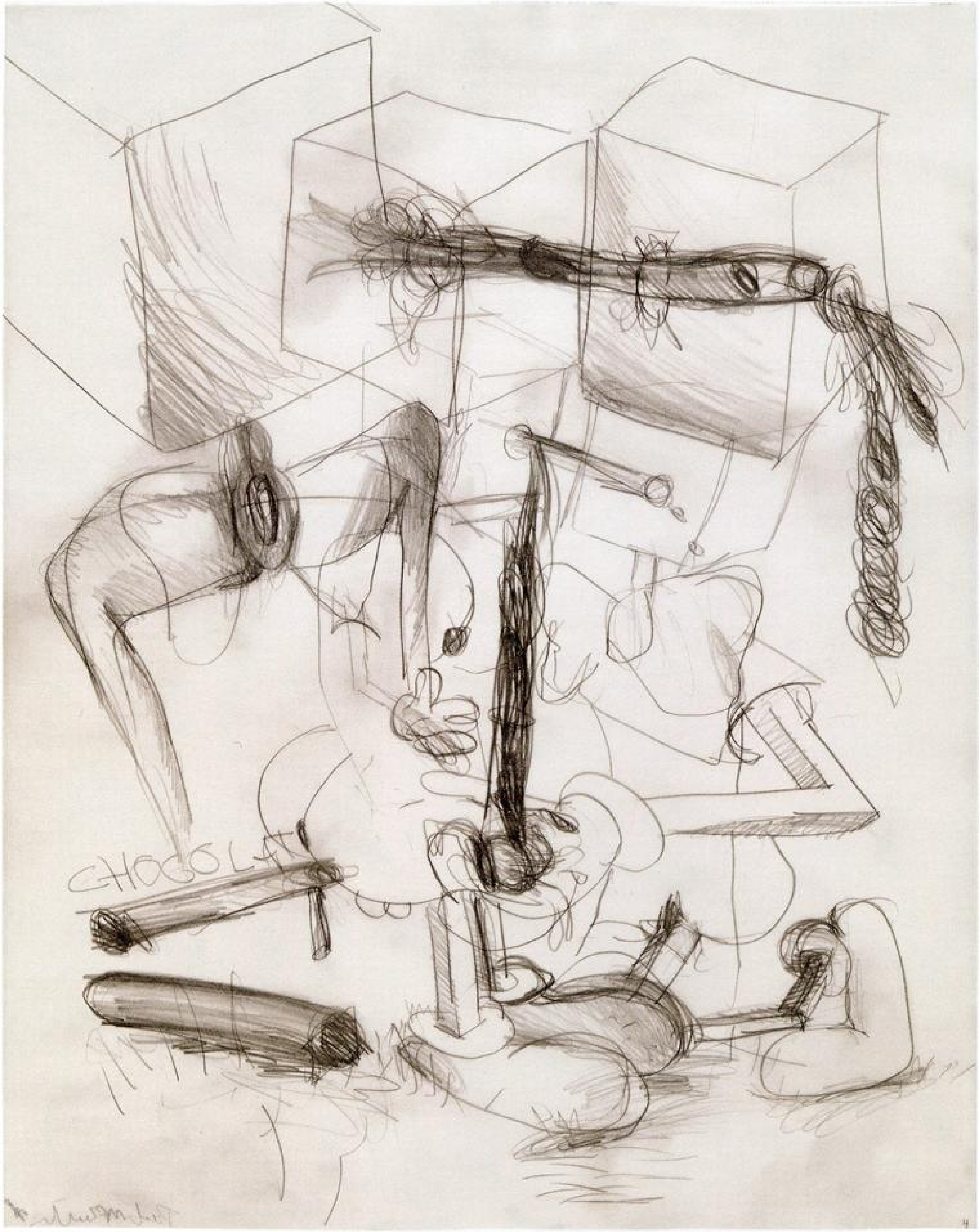
20. ROGER DE LA FRESNAYE Study for *Conjugality*, 1912



22. SALVADOR DALÍ *Studies of a Nude*, 1935



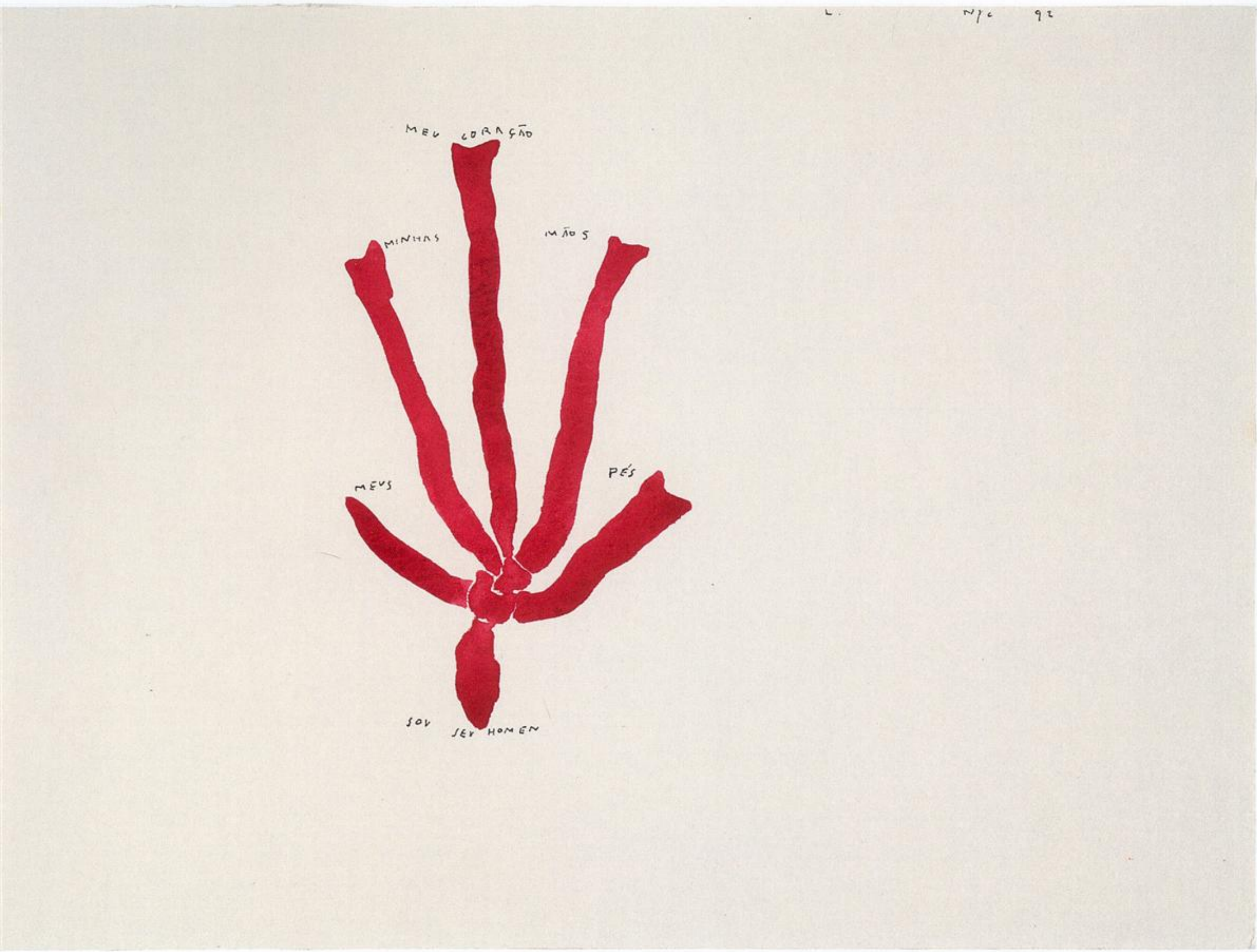
25. BRUCE NAUMAN *Swastika/Prayer Wheel*, 1986



24. PAUL MCCARTHY *Chocolate*, 2000



26. MARK MANDERS *Untitled*, 2000



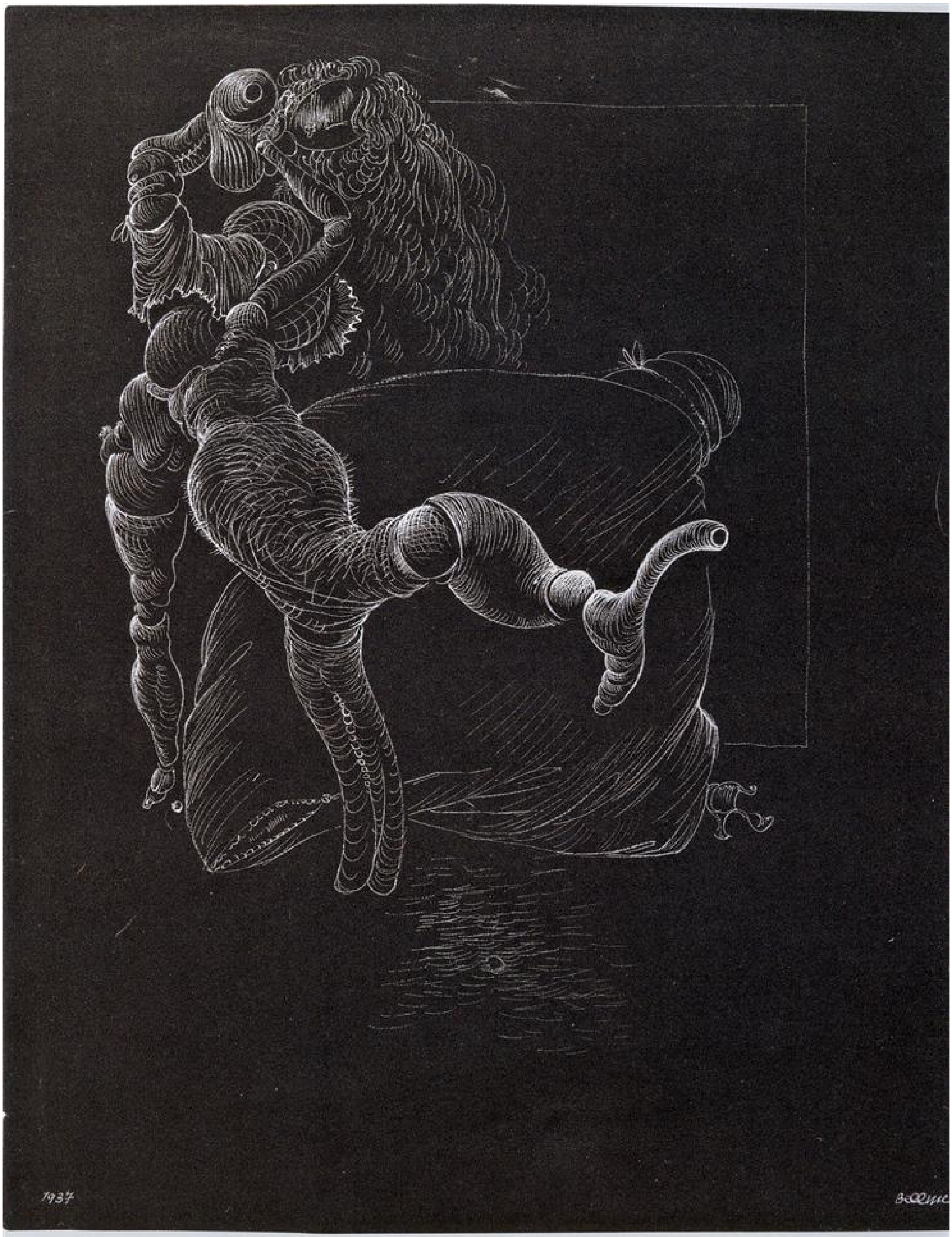
28. JOSÉ LEONILSON *I Am Your Man*, 1992



2. LOVIS CORINTH *Woman*, c. 1910



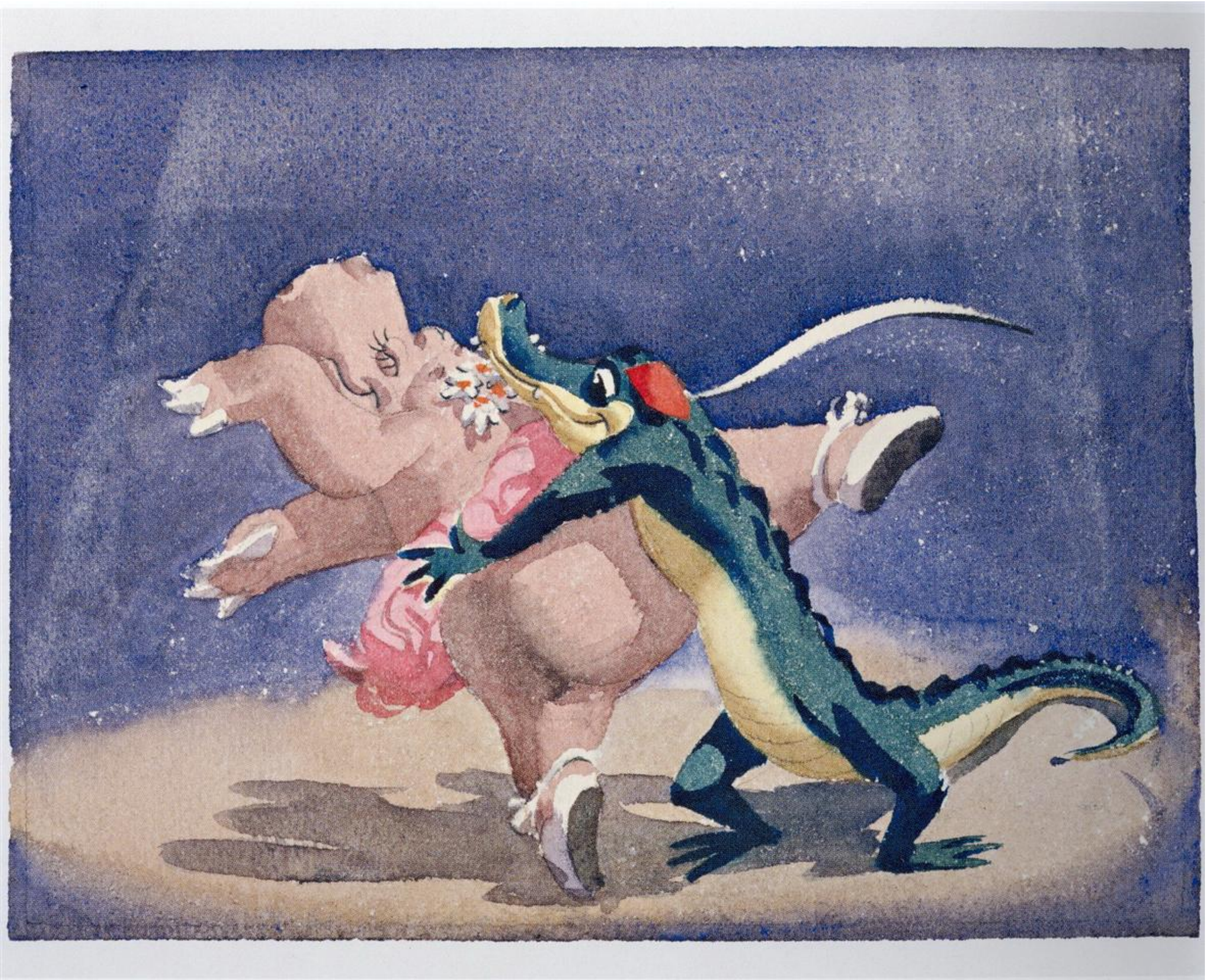
4. OSKAR KOKOSCHKA *Nude with Back Turned*, c. 1907



6. HANS BELLMER *The Doll*, 1937



8. WILLEM DE KOONING Untitled, 1967



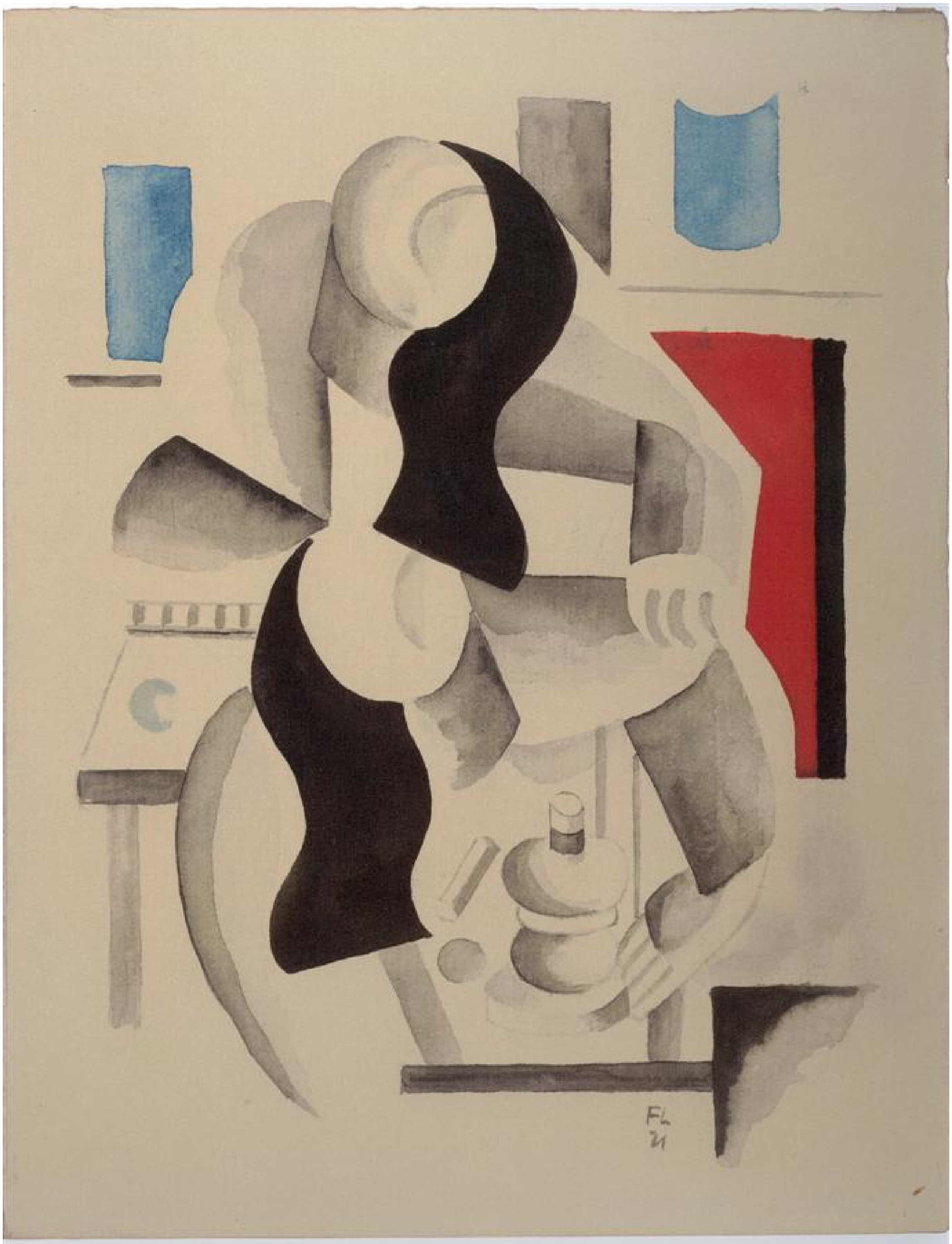
10. DISNEY STUDIOS *Alligator and Hippo*, sketch for the film *Fantasia*, c. 1940



12. KARA WALKER *Untitled*, 1996



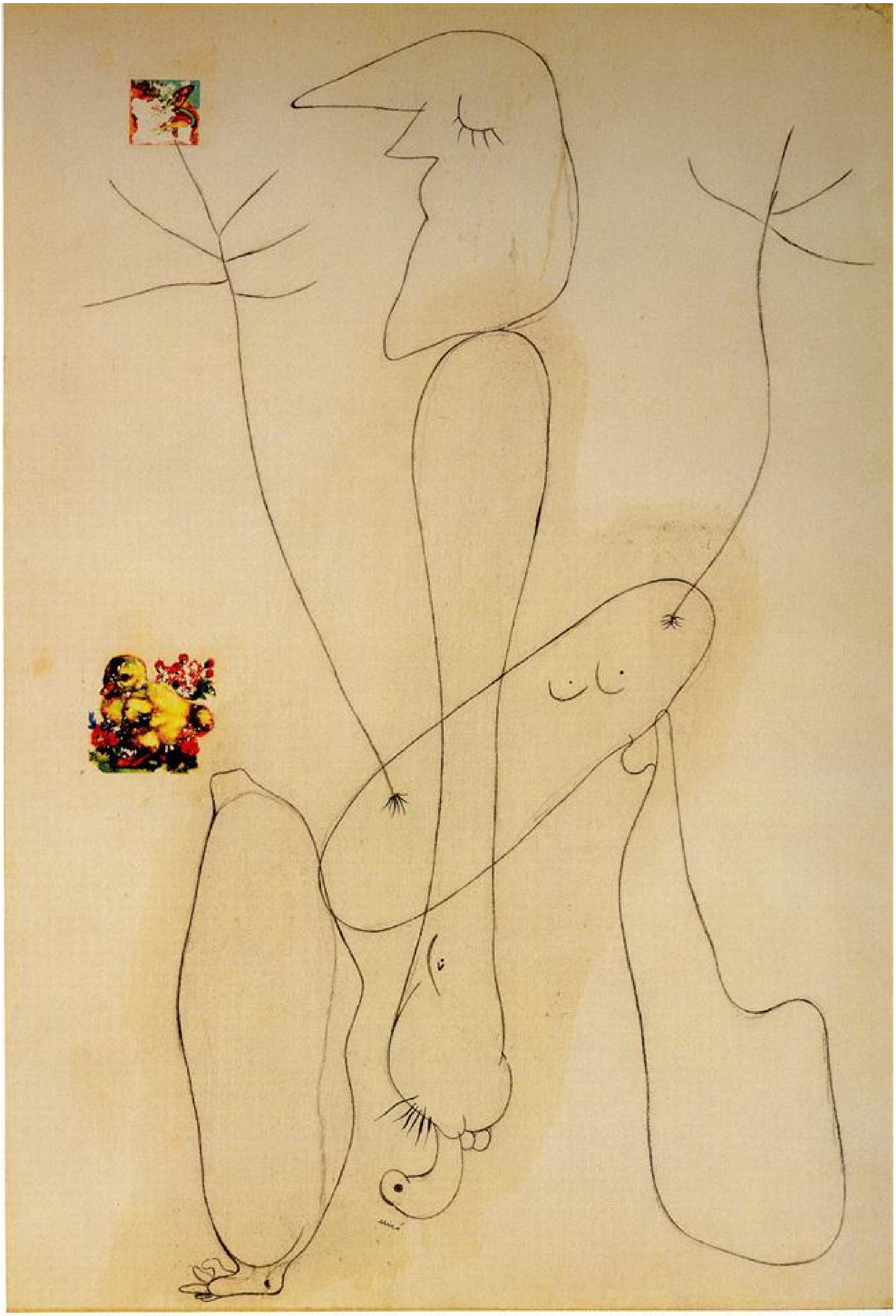
14. JEAN DUBUFFET *Pissing to the Right X*, 1961



17. FERNAND LÉGER *Two Women*, 1921



19. R. B. KITAJ *The Sneeze*, 1975



23. JOAN MIRÓ *Drawing-Collage*, 1936



27. MARK MANDERS *Untitled*, 2000

Continuando con este primer acercamiento al dibujo, a continuación revisaremos la entrevista realizada por el Banco de la República a la artista Johanna Calle, en la que explica de manera sencilla, el modo en que se introdujo en el proceso del dibujo y de las artes visuales. En caso de que el video no funcione correctamente, debajo podrán encontrar el enlace para verlo directamente en el Canal de Youtube oficial del Banco de la República:

https://www.youtube.com/watch?v=xbIc3n7K1d0

Actividad 2

Apreciación Visual

A continuación encontrará información que servirá de apoyo para entender mejor la realización del ejercicio, recuerde que las indicaciones formales de entrega y desarrollo las puede encontrar en la guía integrada de actividades.

En el paso 1 deben reconocer cuáles son los personajes y cuál es el paisaje de fondo, una vez lo diferencien, por medio de un lápiz bordean los personajes sin incluir detalles del rostro ni la ropa, eso sería hacer el contorno

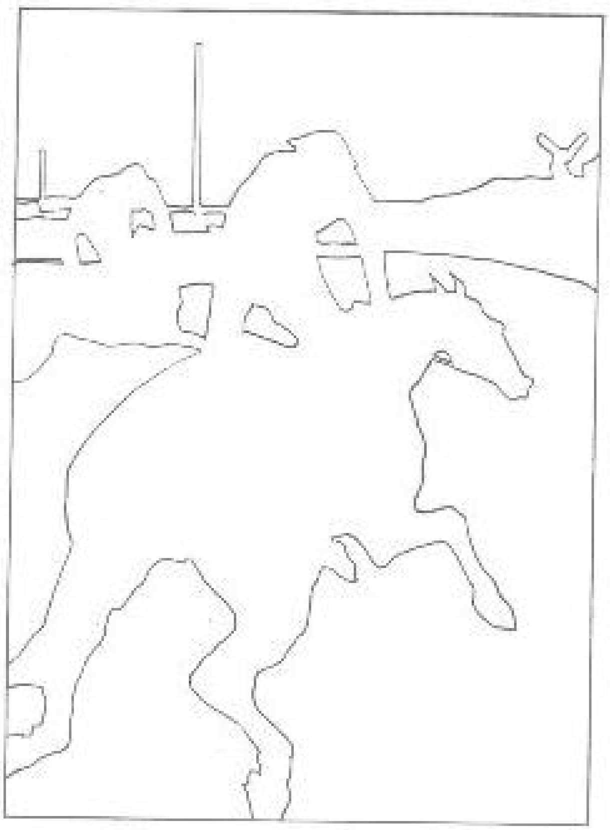
En el paso dos hacen el mismo ejercicio del paso 1 bordear con lápiz los contornos de los personajes, una vez tengan las figuras las rellenan con el mismo lápiz hasta cubrir solo el interior de las figuras

En el paso tres deben fijarse únicamente en el paisaje o escena que esté ocurriendo detrás de esos personajes y empezar a delinear lo que conforma ese fondo (sin rellenar como en el paso anterior) solamente con línea. también pueden hacer este último paso rellenando el fondo

Ejemplos para el desarrollo de la actividad:

Ejemplo "Delinear":





Ejemplo "Fondo":

- Espacio se refiere al área alrededor, o dentro de los componentes de una pieza. Este puede ser positivo o negativo, cerrado o abierto, etc.

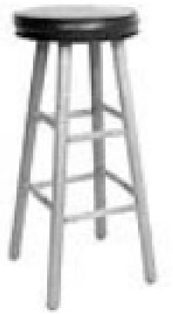


Foto de una banqueta

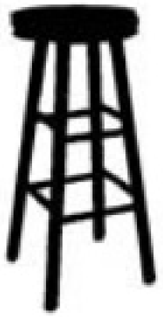


Foto de una banqueta con el espacio positivo pintado de negro.

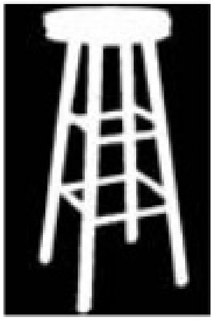
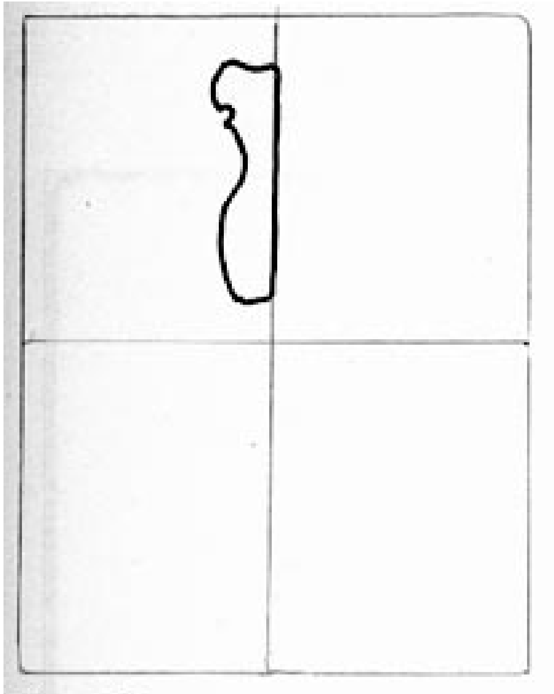


Foto de una banqueta con el espacio negativo pintado de negro.

Ejemplo “Rellenar”:



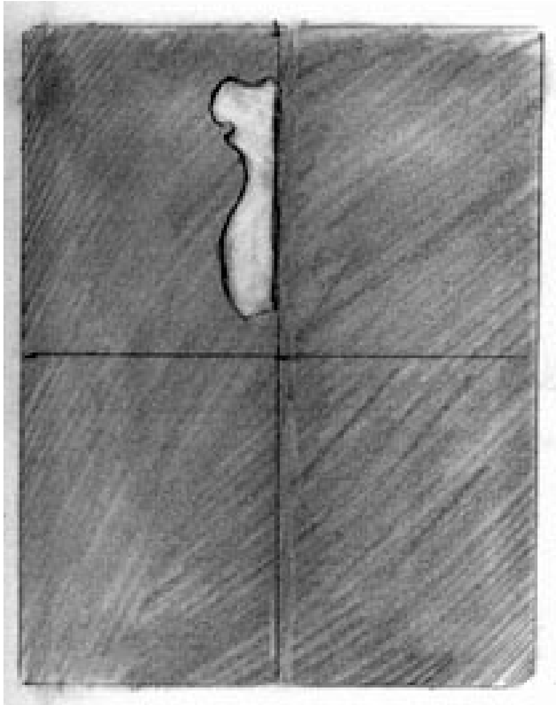






Imagen recuperada de: https://artesplasticasydiseno.wordpress.com/2012/11/16/alberto-giacometti-dibujos-pinturas-esculturas/artes-plasticas-dibujo-y-pintura-giacometti04/

Después de revisar esta conceptualización al rededor de ciertos conceptos en el dibujo, vamos a estudiar a un artista colombiano, Oscar Muñoz, de larga trayectoria y de gran importancia en la escena de las artes plásticas y visuales a nivel nacional e internacional. El Banco de la República, a propósito de la exposición "Protografías", hace el lanzamiento en un micro sitio web en donde compila parte del material expuesto, reflexiones y textos acerca de la obra del artista. A continuación podrán leer la Entrevista realizada por María Wills, extraída de dicho sitio web, y para visitar el resto de los contenidos los invito a revisar el enlace a continuación o a hacer click en la siguiente imagen para ir al sitio web:

http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/presentacion.html



Entrevista retrospectiva a Oscar Muñoz

"No veo mi proceso como una línea hacia adelante, lo veo como una serie de rodeos donde todo vuelve y a lo mejor se parece, pero no es igual."

Realizada por María Wills

María Wills: Al ser tu obra una constante reflexión sobre la memoria, empecemos hablando de de tus recuerdos. Cuéntame un poco sobre tu infancia. ¿Dónde creciste, cuándo llegaste a Cali?

Oscar Muñoz: Nací en Popayán y viví en Venezuela mi primera infancia; de ese tiempo tengo solamente unos recuerdos vagos y dos fotografías muy blancas, como esos recuerdos: una casa de clima caliente, parecido al de Cali, con largos corredores y mucha luz, patios con árboles, había un árbol de almendro grandísimo. Ese es el recuerdo que permanece de esos años en Venezuela. Luego nos mudamos a Cali cuando yo tenía más o menos ocho años.

MW: ¿Qué memorias de la infancia o de la juventud han marcado tu trabajo?

OM: Estaba leyendo un estudio sobre Wittgenstein, quien decía que la imagen mnemónica no es una fotografía, no es estática ni plana; por otro lado me pregunto si el recuerdo de una imagen fotográfica será necesariamente el de una imagen congelada. A mí, más que recuerdos estáticos, me llegan vivencias. Las cosas que me llegan de la infancia tienen que ver mucho con momentos en los que me relaciono con los materiales. Por ejemplo, no recuerdo el momento vivido ni el lugar de ninguna de esas dos únicas fotografías en las que aparezco con mi hermana Norma y con mis padres en la primera, y con Norma y con Maruja, mi madre, en la segunda, cubiertos por una sombrilla china de papel negro, parados como estatuas sobre un pedestal, pero sí recuerdo haber tenido en mis manos esa maravillosa y delicada sombrilla con sus innumerables radios de bambú. Hay un interés por la materia, por las superficies; y en este tiene mucho qué ver la vida del juego, de la infancia, del niño que está agachado como un hombre primitivo, con una curiosidad por comprender el mundo a partir de las superficies, los sabores y los olores. Pienso que cada ser humano tiene en su memoria algo así como un baúl al que puede recurrir a buscar los recuerdos refundidos de esas experiencias primeras.

Cuando cursaba quinto de bachillerato ya estudiaba en la Escuela de Bellas Artes de Cali. Me encantaba estudiar en Bellas Artes, sentía fuertemente el contraste que había entre la disciplina tan estricta de un colegio de curas —había que hacer fila y tomar distancia antes y después de cada recreo y subir las escaleras en completo orden y silencio—, con lo que sucedía cuando llegaba al Instituto Departamental de Bellas Artes a la seis de la tarde, una de las horas más agradables de Cali. Bellas Artes estaba en un edificio divino, muy aireado, con una cafetería al aire libre donde estaban las niñas deballetmetidas en sus trusas y con su pelo recogido, la gente de teatro y toda esa movida que en los años setenta era muy fuerte y estaba en plena agitación… Y aunque el Instituto de Bellas Artes no estaba pasando por su mejor momento, el ambiente era para mí maravilloso, llegar allí después de las clases agobiantes de la tarde en el colegio.

MW: Entonces se podría decir que lo que marco tu educación artística fue la libertad.

OM: Esa época fue definitiva para mí, llegaba feliz a clase con mis barritas de carbón a dibujar. Por supuesto, cuando terminé el bachillerato no dudé de que eso fuera lo que quería seguir haciendo. Me gradué de Bellas Artes dos años después de terminar el bachillerato. Eran estudios intermedios, no sé qué categoría tenían, pero no se había formalizado como carrera. Eso ocurrió después. Realmente a mí me dieron el título hace unos diez años. Hay que decir que la enseñanza, sin embargo, era bien académica (a diferencia de ahora), yo quería ser un dibujante con trazos muy definidos y precisos. Sin embargo, muchas cosas de esas clases se quedaron conmigo para siempre: cómo la luz daba sobre los objetos geométricos de yeso.

Por otro lado, otros aspectos muy importantes eran las amistades, el medio, mis compañeros de Bellas Artes, mis compañeros de colegio y los amigos del barrio. Todos eran algo distintos. Finalmente mi trabajo me acercó más al grupo de artistasque se llamaría el Grupo de Cali.

OM: Cuando salí de Bellas Artes alquilé un taller-estudio y empecé a trabajar con una cierta disciplina. Lo primero que hice, por invitación de Miguel González, fue una exposición de dibujos en Ciudad Solar, González era su director (y curador, aunque este término no se usaba aún). En ese momento conocí al grupo que conformaba este maravilloso espacio, a Fernell Franco, Luis Ospina, Andrés Caicedo, Paquico Ordoñez, Eduardo Carvajal, además de personajes como Edgar Negret y Pedro Alcántara.

MW: Tus obras iniciales están marcadas por esa efervescencia cultural y social de la época.

OM: Absolutamente, a finales de los años sesenta y comienzos de los setenta había un ambiente que me atraía muchísimo. Yo empecé a estudiar en 1971, sin duda se sentían las repercusiones de Mayo del 68 que generaban unos cambios y libertades sin precedentes para la juventud de la pequeña provincia que era la Cali de ese entonces.

MW: Además, Cali fue particularmente importante para los movimientos de vanguardia de ese entonces. Estaba Ciudad Solar, espacio colectivo y experimental, existían los festivales de vanguardia. Me imagino que te involucrabas en toda esa movida.

OM: En esa época se organizaron unos festivales estudiantiles de arte intercolegiados, allí vi por primera vez a Andrés Caicedo en una obra de teatro que él había montado con compañeros de su clase. Claro, esto era un poco marginal al lado de los festivales de arte, en gran medida liderados por el Museo de la Tertulia.

MW: ¿Desde el Instituto se promovía un arte muy político?

OM: Recuerdo dos vertientes con dosis política que influían fuertemente: una figuración, que posiblemente provenía de los muralistas mexicanos, y otra desde la gráfica y el dibujo latinoamericanos, como la de José Luis Cuevas, de hecho habíados artistas importantes que trabajaban por esta línea. Ellos hacían un tipo defiguración muy relacionada, con tinta negra y pluma o pincel sobre papel. Uno eraPhanor Satizábal y el otro Pedro Alcántara. A Phanor nunca más lo volví a ver, encambio con Pedro tuvimos una larga y estrecha amistad.

El trabajo de Pedro y su conocimiento de las técnicas de impresión fueron importantespara mí, así como lo ha sido trabajar y aprender de otros artistas amigos: Fernell con su mirada y sus conocimientos de la fotografía, Ever Astudillo y su poéticay el mundo de sus maravillosos dibujos; las largas conversaciones con historiadory curador Miguel González, eran toda una experiencia; Maripaz y sus poderososgrabados de la época; las conversaciones de cine con Ramiro Arbeláez y Luis Ospina.

Por otro lado, en ese entonces había ya una generación anterior de pintores enla ciudad, ellos ya eran unos artistas consolidados en el medio local como JanBartelsman, Lucy Tejada y María Thereza Negreiros.

Después de revisar estos puntos de vista acerca del dibujo como herramienta y modo de sintetizar y organizar ideas, revisaremos una breve historia de algunos de los usos que se le dieron al dibujo a lo largo de los años, concepciones diferentes como estudios geométricos o de figura humana, así como representaciones en cavernas de Altamira. Con este artículo, publicado orginalmente por el sitio web www.historiadeldibujo.com, cerramos una parte inicial de la unidad, acompañada por los respectivos ejercicios de reconocimiento:

Recuento histórico

Recuperado de http://www.historiadeldibujo.com/historia_del_dibujo.asp?ca=843

Los dibujos más antiguos se encuentran en cavernas como Altamira, donde el homo erectus grabó en las piedras representando escenas de caza. El dibujo representa ideas y emociones que podemos expresar también con la palabra. La primera manifestación conocida de dibujo no espontáneo de naturaleza propiamente técnico, data del año 2450 aC, en un dibujo que aparece esculpido en la estatua del rey sumerio Gudea, llamada El arquitecto, -museo del Louvre en París. En dicha escultura, se representan los planos de un edificio.

Del año 1650 aC data el papiro de Ahmes, escriba egipcio que redactó en un papiro de 33x548 cm., una exposición de contenido geométrico dividida en cinco partes que abarcan: aritmética, esteorotomía, geometría y cálculo de pirámides. En este papiro se llega a dar valor aproximado al numero ð.

En el año 600 aC, aparece Tales, filósofo griego nacido en Mileto. Fue el fundador de la filosofía griega, y está considerado como uno de los Siete Sabios de Grecia. Tenía conocimientos en todas las ciencias, y llegó a ser famoso por sus conocimientos de astronomía, después de predecir el eclipse de sol que ocurrió el 28 de mayo del 585 aC. Se dice de él que introdujo la geometría en Grecia, ciencia que aprendió en Egipto. Sus conocimientos, le sirvieron para descubrir importantes propiedades geométricas. Tales no dejó escritos; el conocimiento que se tiene de él, procede de lo que se cuenta en la metafísica de Aristóteles.

Del mismo siglo que Tales, es Pitágoras, filósofo griego, cuyas doctrinas influyeron en Platón. Nacido en la isla de Samos, Pitágoras fue instruido en las enseñanzas de los primeros filósofos jonios, Tales de Mileto, Anaximandro y Anaxímedes. Fundó un movimiento con propósitos religiosos, políticos y filosóficos, conocido como pitagorismo. A dicha escuela se le atribuye el estudio y trazado de los tres primeros poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Pero quizás su contribución más conocida en el campo de la geometría es el teorema de la hipotenusa, conocido como teorema de Pitágoras, que establece que "en un triángulo rectángulo, el cuadrado de la hipotenusa, es igual a la suma de los cuadrados de los catetos".

Del año 300 aC, del matemático griego Euclides procede la principal obra sobre Dibujo y Matemáticas "Elementos", que es un extenso tratado de matemáticas en XIII volúmenes sobre:

geometría plana, magnitudes inconmensurables y geometría del espacio. La influencia de esta obra se extiende hasta el sigle XIX cuando aparecen las primera geometría no-euclidinas que expanden las fronteras en contenidos y en formas y dibujos.

La primera prueba escrita de la aplicación del dibujo tuvo lugar en el año 30 aC, cuando el arquitecto romano Vitruvius escribió en su tratado sobre arquitectura que "El arquitecto debe ser diestro con el lápiz y tener conocimiento del dibujo, de manera que pueda preparar con facilidad y rapidez los dibujos que se requieran para mostrar la apariencia de la obra que se proponga construir". Es durante el Renacimiento, cuando las representaciones técnicas, adquieren una verdadera madurez, son el caso de los trabajos del arquitecto Brunelleschi, los dibujos de Leonardo de Vinci, y tantos otros. Pero no es, hasta bien entrado el siglo XVIII, cuando se produce un significativo avance en las representaciones técnicas.

"Y tú, que pretendes demostrar la figura del hombre con palabras, aparta de tí esta idea, pues cuanto más minuciosamente describas, más confundirás el espíritu del lector y más te alejarás de la idea de la cosa descrita; es necesario pues representarlo y describirlo. Si te parece más fácil conocer el objeto natural porque está en relieve, que el que está dibujado, puesto que se puede ver el objeto desde diferentes lados, debes comprender que, en las distintas imágenes que yo te dé (sucesivamente) por varios lados, se obtendrá el mismo efecto. Dibujarás los huesos del cuello desde tres puntos de vista por separado; después lo harás desde arriba y desde abajo y así darás la verdadera idea de sus figuras, ideas que ni los autores antiguos ni los modernos hubieran podido jamás dar como verdaderas, sin un extenso y fastidioso párrafo."1

Uno de los grandes avances, se debe al matemático francés Gaspard Monge (1746-1818). Nació en Beaune y estudió en las escuelas de Beaune y Lyon, y en la escuela militar de Mézières. A los 16 años fue nombrado profesor de física en Lyon, cargo que ejerció hasta 1765. Tres años más tarde fue profesor de matemáticas y en 1771 profesor de física en Mézières. Contribuyó a fundar la Escuela Politécnica en 1794, en la que dio clases de geometría descriptiva durante más de diez años. Es considerado el inventor de la geometría descriptiva. La geometría descriptiva es la que nos permite representar sobre una superficie bidimensional, las superficies tridimensionales de los objetos. Hoy en día existen diferentes sistemas de representación, que sirven a este fin, como la perspectiva cónica, el sistema de planos acotados, etc. pero quizás el más importante es el sistema diédrico, que fue desarrollado por Monge en su primera publicación en el año 1799.

Finalmente cave mencionar al francés Jean Victor Poncelet (1788-1867). A él se debe a introducción en la geometría del concepto de infinito, que ya había sido incluido en matemáticas. En la geometría de Poncellet, dos rectas, o se cortan o se cruzan, pero no pueden ser paralelas, ya que se cortarían en el infinito. El desarrollo de esta nueva geometría, que él denominó proyectiva, lo plasmó en su obra "Traité des propietés projectivas des figures" en 1822.

La última gran aportación al dibujo técnico, que lo ha definido, tal y como hoy lo conocemos, ha sido la normalización. Podemos definirla como "el conjunto de reglas y preceptos aplicables al diseño y fabricación de ciertos productos". Si bien, ya las civilizaciones caldea y egipcia

utilizaron este concepto para la fabricación de ladrillos y piedras, sometidos a unas dimensiones preestablecidas, es a finales del siglo XIX en plena Revolución Industrial, cuando se empezó a aplicar el concepto de norma, en la representación de planos y la fabricación de piezas. Pero fue durante la 1ª Guerra Mundial, ante la necesidad de abastecer a los ejércitos, y reparar los armamentos, cuando la normalización adquiere su impulso definitivo, con la creación en Alemania en 1917, del Comité Alemán de Normalización.

No es hasta 1934 que el psicólogo bielorruso Vigotsky2 da a conocer su trabajo de investigación aplicada al Dibujo en un texto que se convertiría en clásico de la pedagogía del Dibujo como Lenguaje.

In fieri.

Notas del artículo

1 - Cfr. Leonardo da Vinci. Anatomia Artística. Moreaux, Arnould, 1988. ISB: 8474870100

2 - La imaginación y el arte en la infancia Capítulo VIII EL DIBUJO EN LA EDAD INFANTIL. Disponible online en vigotsky.org

Materiales

A continuación revisaremos una serie de materiales que nos sirve de soporte para la técnica del dibujo, papel, tipos de lápices y materiales de apoyo. encontraremos videos de muestra de modos de uso de algunas herramientas.

Revisaremos a continuación la compilación realizada por http://arte.about.com/ en la que hacen un repaso de algunas herramientas y su modo de uso.

About.com > About en Español > Arte > Tutoriales de arte

Materiales para dibujar a lápiz



Por Sara Lasso
Experto de Arte

Updated June 06, 2015.

Para dibujar a lápiz no hace falta invertir mucho dinero. Primero porque para iniciarse uno no necesita comprar un gran equipamiento. Con un lápiz y un papel puedes tener entretenimiento para rato. Y segundo, porque comparado con otros medios los materiales de alta calidad para dibujar a lápiz son económicos y accesibles para todos los bolsillos.

¿Qué hay de malo en dibujar siempre con el mismo lápiz y papel? Todos los materiales tienen unas propiedades características con un rango de posibilidades que acaba en sus limitaciones. Llega un punto en el que al mismo lápiz y al mismo papel no se le puede pedir más: no te valen para trabajos minuciosos, el valor no es suficientemente oscuro, no consigues reproducir un efecto de textura concreto, etc.

Disponer de una mayor variedad de materiales para dibujar a lápiz aumenta las posibilidades expresivas del medio. Ganas en potencial y disminuyes las limitaciones de los resultados que puedes conseguir en tus dibujos.

Quien aspira a dominar el dibujo a lápiz ha de conocer los materiales que están a su disposición, familiarizarse y experimentar con ellos hasta reunir su propio estuche en base a los resultados que quiera conseguir y aquellos materiales con los que se siente

más cómodo trabajando.

Una buena tienda de bellas artes suele contar con materiales de muestra para probar distintas calidades y marcas de lapiceros antes de realizar la compra.



Foto de lápices de grafito. © Sarall

1. Grafito

En realidad se suele llamar dibujo a lápiz a aquellos que están realizados con grafito independientemente de si se han realizado con un lápiz u otro instrumento.

Para el dibujo artístico es recomendable acostumbrarse a dibujar con grafitos blandos (identificados con la letra B) porque al ser más grasos, al desprender más grafito en contacto con el papel, se pueden alcanzar más valores al controlar la presión que se ejerce y al difuminar.

La oferta de lápices de dibujo es muy amplia así que te recomiendo que antes de salir de compras te informes sobre los tipos de lápices de grafito y sus características.



Imagen de sacapuntas. © Sarall

2. Sacar punta

La punta de los lápices blandos se desgasta con facilidad, por eso es necesario tener a mano una herramienta para afilar tu instrumento de dibujo. El más usado es un sacapuntas estándar.

La forma de la punta de tu grafito es determinante para el tipo de trazo que vas a conseguir y un sacapuntas siempre genera la misma punta con forma de cono. Además hay minas que se rompen con facilidad cuando se apura el afilado y lápices y barras de grafito cuyo formato es

incompatible con un sacapuntas.

Ver más alternativas para sacar punta a un lápiz o barra de grafito.



Imagen de gomas de borrar (borradores). © Sarall

3. Borrar

Seguramente en el colegio te enseñaron a escribir con un lápiz, usar un sacapuntas para afilarlo y un borrador para eliminar tus errores.

En el dibujo artístico la goma se usa menos para corregir errores en la etapa inicial (el abuso de la goma al principio de tu dibujo puede dañar permanentemente el papel) y más como una herramienta de dibujo para sacar luces, crear texturas o marcas finas recuperando el blanco de la superficie cubierta con grafito.

Aprende sobre los tipos de gomas de borrar, su composición y cuáles son sus características.



Imagen de difuminos. © Sarall

4. Difuminar

Por lo general uno aprende a difuminar directamente con los dedos, pero si te limitas a matizar siempre con los dedos vas a conseguir siempre la misma textura. Eso y unas manos muy sucias con las que accidentalmente manchar tu dibujo.

Los difuminos y los esfuminos se venden en las tiendas de bellas artes para difuminar y aplicar el grafito (cuando la punta está sucia) con precisión. Otros materiales corrientes con los que conseguir distintas texturas y difuminar áreas grandes son: gamuza, lana virgen, pañuelos de papel...



Imagen de papeles de dibujo. © Sarall

5. Superficies

Se puede dibujar con un lápiz sobre cualquier superficie que rompa y retenga los copos del grafito (por ejemplo sobre madera, piedra, escayola…), pero lo convencional y más habitual es dibujar sobre papel.

El papel es tan determinante en el acabado de un dibujo como el tipo de lápiz que se emplee. De hecho ambos se deberían elegir conjuntamente. Un papel de grano fino es más apropiado para dibujos detallados y con texturas muy suaves, mientras que un papel de grano grueso retendrá más grafito permitiendo valores más oscuros y dibujos con mayor expresividad en el trazo.

Ver los formatos y tamaños de papel más comunes.

6. Otros materiales auxiliares de dibujo

- **Instrumentos de dibujo técnico**. Una regla y un compas son herramientas que sirven tanto para tomar medidas como para trazar con precisión líneas rectas y círculos perfectos prácticamente imposibles de conseguir a mano alzada.

- **Sujetar el papel**. Cinta aislante, pinzas, chinchetas o pegamento de masilla son algunos de las herramientas que se pueden usar para fijar tu papel a la superficie sobre la que estás dibujando. Si bien es opcional sobre una superficie horizontal, si estás dibujando en una superficie vertical sobre una hoja suelta vas a necesitar mantenerlo en su sitio de alguna manera.

- **Fijadores**. Los fijadores son sobretodo conocidos como una herramienta de acabado para ayudar a que los copos de grafito no se extiendan por las áreas más claras ensuciando el dibujo, pero también existen fijadores para usar durante el proceso de dibujo y que permiten retoques.

- **Reservar zonas blancas**. Los papeles y líquidos para enmascarar sirven para preservar intacta un área alrededor de la cual se va a difuminar o aplicar grafito con un valor

intenso que sería muy difícil -o imposible- de borrar del todo. Es una práctica habitual en dibujos hiperrealistas.

- **Apuralápices**. Una de las desventajas de los lapiceros es que al sacar punto se van desgastando, haciéndose más pequeños y perdiendo su equilibrio original. Algunos fabricantes vender unos alargadores para estos casos, para que puedas apurar el lápiz hasta el final.

- **Apoyar la mano**. Para evitar la frustración de manchar por accidente tu dibujo al pasar el canto de tu mano accidentalmente por áreas con grafito lo más práctico es usar otro papel bajo la mano con la que dibujas aunque también hay quien usa guantes.

Para consultar el artículo en su fuente original, visitar:
http://arte.about.com/od/Por-Amor-Al-Arte/tp/Materiales-Para-Dibujar-A-Lapiz.htm

About.com > About en Español > Arte > Tutoriales de arte

Lápiz de grafito y otras alternativas para dibujar



Por Sara Lasso
Experto de Arte

Updated June 06, 2015.

Un lápiz es un instrumento compuesto básicamente de una mina grasa insertada dentro de una cubierta de madera blanda que la protege.

El lápiz de grafito es el más común. Aunque existen lapiceros con minas de otros materiales de dibujo y pintura (carboncillo, sanguina, pastel…), se entiende por dibujo a lápiz aquellos realizados en su mayor parte con grafito.

El grafito es una forma de carbono blando, de color gris oscuro y brillo metálico. Las minas de grafito se producen de la mezcla de grafito en polvo, arcilla molida y agua (que se evapora durante la cocción en el horno). Cuanto mayor es la proporción de arcilla en la mezcla, más dura será la mina.

Los fabricantes producen lapiceros de distinta dureza que identifican con letras y números en uno de los extremos del lápiz (ese al que no deberías sacar punta…).

El sistema de clasificación más utilizado en los lapiceros de grafito artísticos es el europeo:

- La letra H indica que el lápiz es duro.

- La letra B que es blando.
- Cuanto más alto sea el número que acompaña a la letra, más duro o blando será el lápiz.
- El lápiz HB es un lápiz de dureza media tirando a blando.
- El lápiz F es un lápiz de dureza media tirando a duro.
- Ejemplo de una gama ordenada del lapicero más duro al más blando:
  9H - 8H - 7H - 6H - 5H - 4H - 3H - 2H - H - F - HB - B - 2B - 3B - 4B - 6B - 7B - 8B - 9B

Aunque este sistema es estándar, la cualidad de la dureza va a variar dependiendo del fabricante. Tampoco todos los fabricantes producen las mismas gamas: algunas marcas llegarán al número 10 y otras no pasarán del 8.

Los lápices duros (del H al 9h) son menos grasos, el trazo es más claro y la punta se desgasta menos. Es un lápiz para trabajos de precisión como el dibujo técnico.

Los lapiceros blandos (del B al 9B) son más grasos, dejan una marca más intensa que se puede difuminar y pierden la punta con facilidad. Son más versátiles y expresivos para el artista que el lápiz duro porque permite un mayor rango de valores y texturas según la presión que se aplique al papel.

Además del lápiz tradicional cilíndrico o hexagonal, existen otros instrumentos para dibujar con grafito:

1. Portaminas (lápiz mecánico, lápiz de grafos)

La principal diferencia entre un portaminas y un lapicero es que el lápiz se desgasta y se va consumiendo a medida que se afila. El portaminas sin embargo se va rellenando con nuevas minas.

Para dibujo técnico se usan los portaminas de punta más fina (0.2 - 0.4 mm), para escribir los de 0.5 - 0.9 mm). Los de minas más gruesas (1 - 5.6 mm) son de nuevo los más versátiles para un dibujo expresivo. Una de las ventajas de lápices mecánicos de punta fina es que mantienen prácticamente constante el grosor de su punta mientras que los de minas gruesas han de afilarse.

Se comercializan minas para lápices de grafos con distinto grado de dureza, pero la

oferta no es tan amplia como en el caso de los lapiceros.

2. Barra de grafito

La barra de grafito es una mina gruesa de grafito sin cobertura de madera que permite usar la barra en un ángulo horizontal, para cubrir áreas amplias o crear otro tipo de marcas sobre papel.

Como es un instrumento pensado para el dibujo expresivo solo se producen grafitos blandos. Se puede comprar envuelta con plástico o papel para no mancharte los dedos o sin protección ninguna.

3. Lápiz de carpintero

El lápiz de carpintero es blando y tiene la forma de un cilindro ovalado casi plano. La mina en vez de cilíndrica (o cuadrada, que también existe) es achatada y alargada permitiendo trazos con punta relativamente fina o gruesa y plana según cómo se oriente el lapicero.

Para consultar el artículo en su fuente original, visitar:
http://arte.about.com/od/Por-Amor-Al-Arte/tp/Lapiz-De-Grafito.htm

Sacar punta



Por Sara Lasso
Experto de
Arte

Updated June 06, 2015.

Cuando se quiere recuperar la punta de un lapicero o una mina hace falta afilarlo. El modo en que se afila un lápiz o una barra de grafito modifica tu herramienta de dibujo y el tipo de marcas que puedes producir.

1. Sacapuntas

Los sacapuntas son muy prácticos y seguros, en especial los eléctricos para quienes desgastan la punta constantemente; pero no permiten tanto control al dibujante como una cuchilla y tienden a romper la mina en materiales muy blando si se quiere apurar el afilado.

2. Cuchilla

Una cuchilla, cúter o escalpelo hay que manejarlo con más cuidado para no cortarte accidentalmente durante el afilado, pero puedes dar la forma que quieras a tu lápiz o barra de grafito. Así puedes personalizar mejor tus herramientas, pero es un proceso menos automático y rápido que el de usar un sacapuntas (siempre que no rompas la punta una y otra vez con el sacapuntas, claro).

Otra de las ventajas de contar con una cuchilla entre tus utensilios es que sirve para levantar una capa superficial del papel si este es grueso.

3. Rasqueta

Una rasqueta de dibujo consiste en unas tablillas de madera con tiras de lija de diferente grosor. Es un excelente opción para terminar de dar forma a la punta de tu lápiz o barra de grafito. Se complementa muy bien junto con el sacapuntas.

Además si colocas un papel bajo la rasqueta obtendrás polvo de grafito que puedes guardar y usar en tus dibujos

Para consultar el artículo en su fuente original, visitar:
http://arte.about.com/od/Por-Amor-Al-Arte/tp/Sacar-Punta.htm

Goma de borrar (borrador)



Por Sara Lasso
Experto de Arte

Updated June 06, 2015.

Al aprender a escribir a lápiz se nos enseña que la goma es para borrar errores, pero en el dibujo la goma es también una herramienta para sacar luces y crear efectos texturas a desvelar de nuevo el blanco del papel en áreas cubiertas con grafito.

Las gomas, sean del tipo que sean, causan algún efecto negativo sobre el papel; así que hay que procurar no abusar de ellas en la fase en la que se está construyendo el dibujo.

1. Goma de miga de pan

Es una goma blanda de caucho que se desmiga con facilidad lo que hace que haya que limpiar los restos del dibujo constantemente. Al principio es cómodo hacerlo con la mano o soplando, pero cuando tengas muy avanzado el dibujo y no quieras emborronarlo por accidente es más práctico usar un pincel de cerda blanda como escobillo.

2. Goma de caucho duro

Más abrasiva. Deja menos restos, elimina marcas de lápiz más fuertes, pero daña el papel.

3. Goma de masilla moldeable

Lo más característico de este tipo de goma es que se le puede dar forma con las manos sin necesidad de una cuchilla. No hay que frotar para borrar como con otras gomas sino presionar contra el trazo que se quiere 'levantar', por eso no deja residuos tampoco. La mayor desventaja es que no borra tanto como otras gomas.

4. Goma lápiz

Existe un tipo de lápiz cuya mina es en realidad una goma a la que se le puede sacar punta y que terminar con una escobilla en el lado opuesto. Es práctica para arreglos pequeños y precisos, pero es un tipo de goma dura y abrasiva que puede dañar el papel.

5. Portagomas

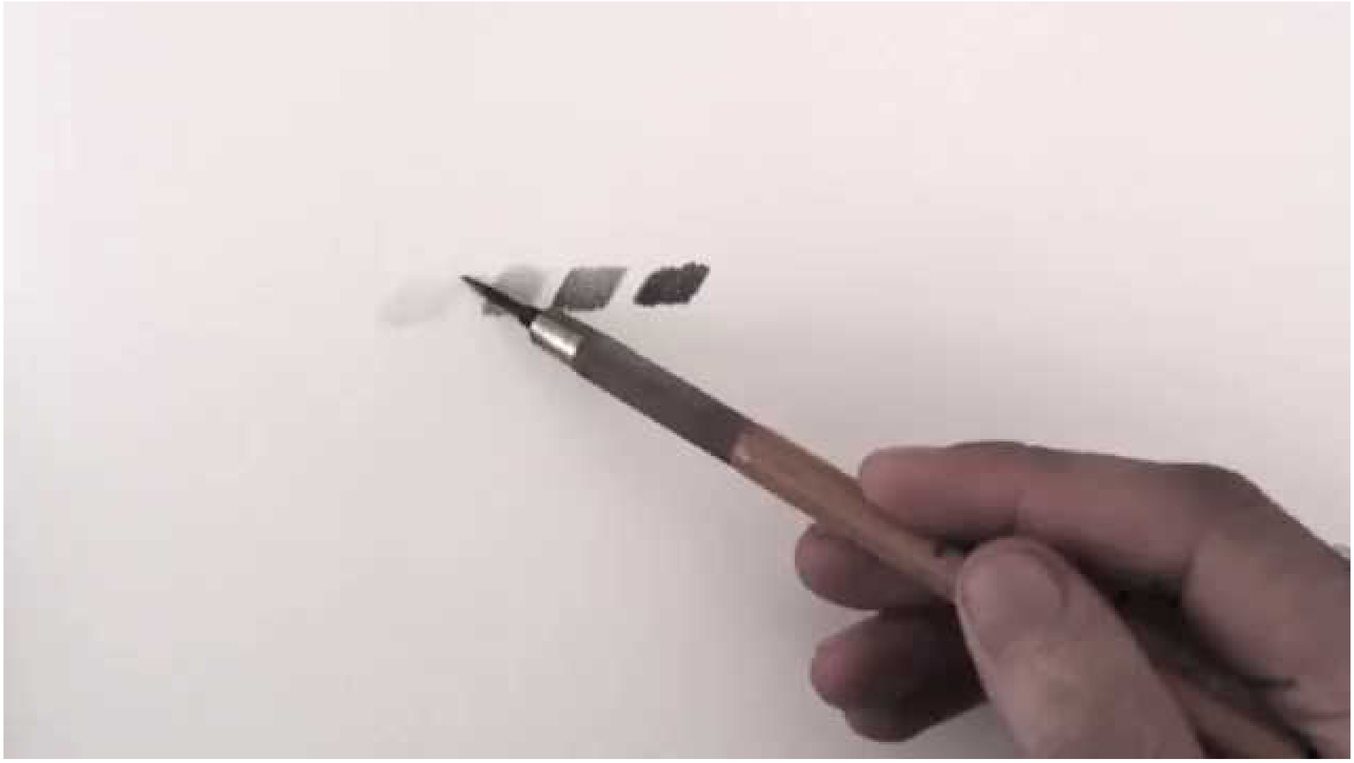
El portagomas es una goma mecánica, un portaminas que se rellena con minas gruesas de vinilo. Borra más que una goma de masilla y deja menos restos que un lápiz goma. Para sacarle el máximo beneficio en trabajos de precisión hay que mantener la goma limpia y afilada con una cuchilla.

6. Borrador eléctrico

Una máquina de mano con gomas recargables con más fricción de la que se puede alcanzar manualmente. Ideal para quienes utilizan la goma intensamente para recuperar blancos del papel.

Para consultar el artículo en su fuente original, visitar:
http://arte.about.com/od/Por-Amor-Al-Arte/tp/Goma-De-Borrar-borrador.htm

En el siguiente video se puede revisar el uso de diferentes tipos de lápices, la durza de cada uno y sus respectivas clasificaciones, es importante que comience a hacer pruebas con los lápices que tenga a su alcance, para obtener diferentes tipos de grises e ir reconociendo la dureza de cada uno.



En el siguiente link puede visitar el video en su canal oficial de Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=IUgdo9a0vnY

Apreciación visual

Revisar el siguiente video realizado por la Universidad de Oxford:



Para ver el video con mayor resolución, visitar la fuente original:
https://www.youtube.com/watch?v=vcNWSLGBEl4&list=PLPdA9zLPgLvEd3R7QyMcHBnJL19GPItME&index=2

En este video Stephen Farthing explica el modo de acercamiento al dibujo de la línea, revisando el dibujo de contorno por medio de un proceso simple pero efectivo. El video se encuentra en inglés, pero puede comprenderse fácilmente, también pueden activar los subtítulos automáticos con traducción al español en Youtube, estos subtítulos no son exactos ya que son traducción automática.

Al revisar el video es importante realizar el mismo ejercicio que plantea el autor, con los siguientes materiales:

Una hoja tamaño carta de papel blanco bond común.

Una hoja tamaño carta de papel pergamino o calcante.

Un lápiz 2H, un carboncillo, un borrador.

A continuación revisaremos modos de realizamiento de bocetación, partiendo de la apreciación visual, en este capítulo del libro llamado "Pencil Sketching" el autor Thomas C Wang nos muestra cómo abordar la bocetación de diferentes escenas y ambientes partiendo de un proceso de observación que consiste en: ver - identificar - aislar - simplificar - trasladar:

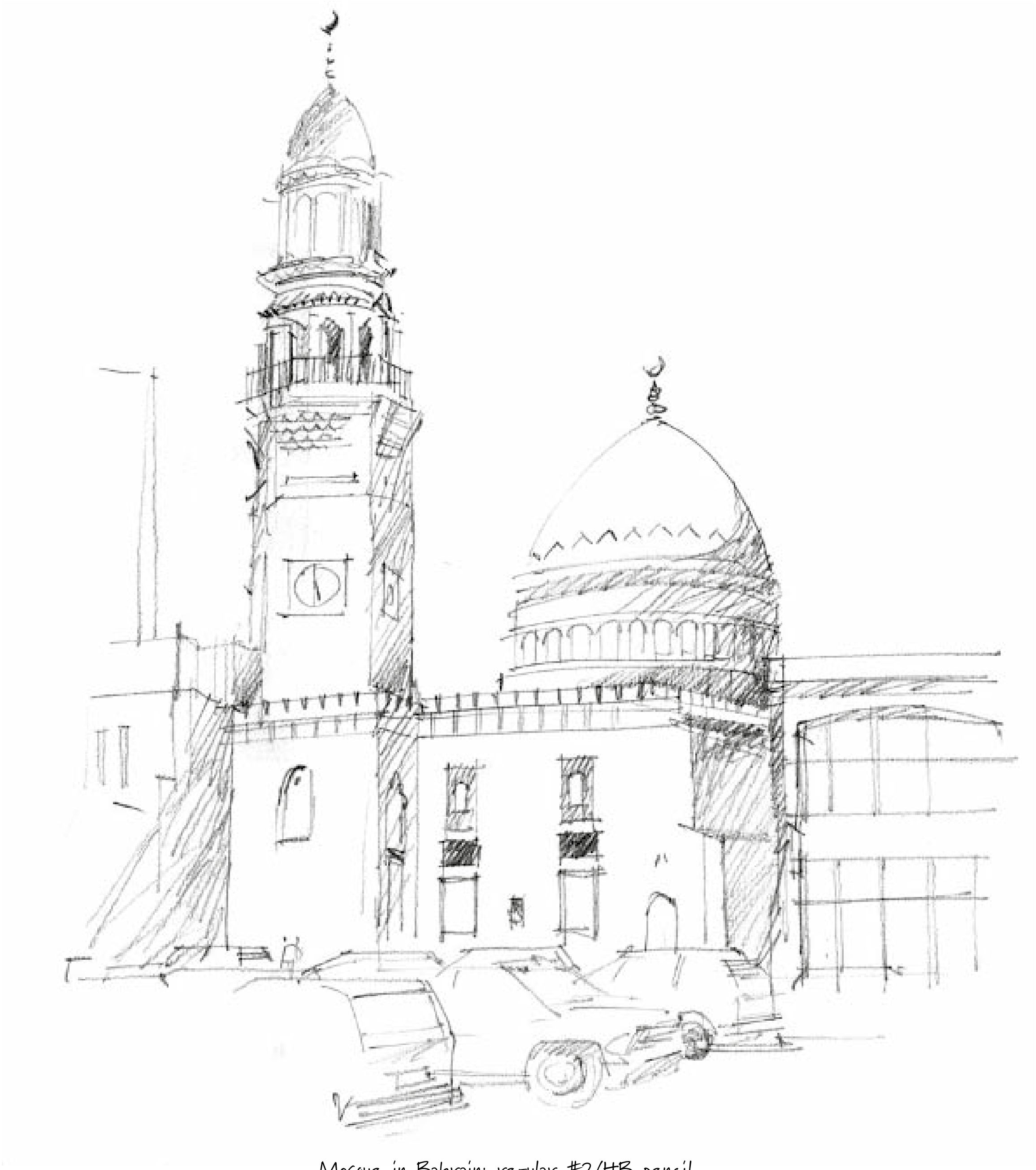
SKETCHING 4



Introduction

The ultimate goal of sketching is to graphically interpret the image correctly. Although the manner of interpretation and presentation is an individual matter (and every artist has his or her ways of expressing it), the final outcome of a sketch is often governed by some agreeable standards. The sketch must have some degree of realism and the subject of interpretation must be somewhat recognizable. For example, on the simplistic level, a sketched tree ought to look like a tree and not a person. On the more advanced level, an old tree should not look like a young sapling. The trunk and the bark should somehow reveal its age. A house with a stone facade should be drawn so that the subtle differences in the joints and mortar can be revealed and highlighted.

A page from the sketchbook

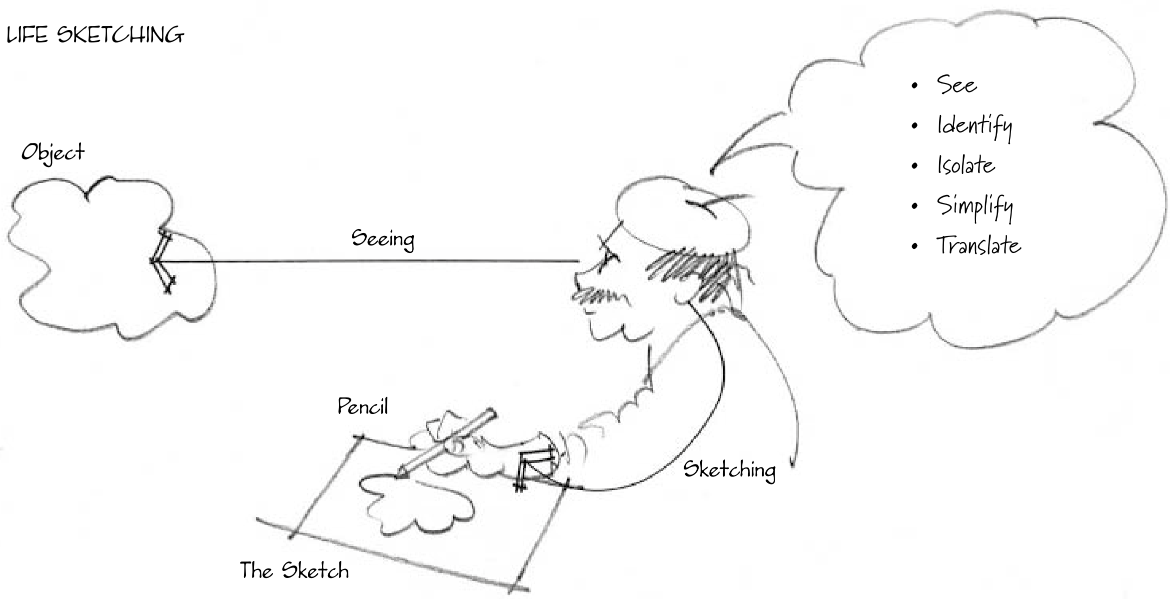


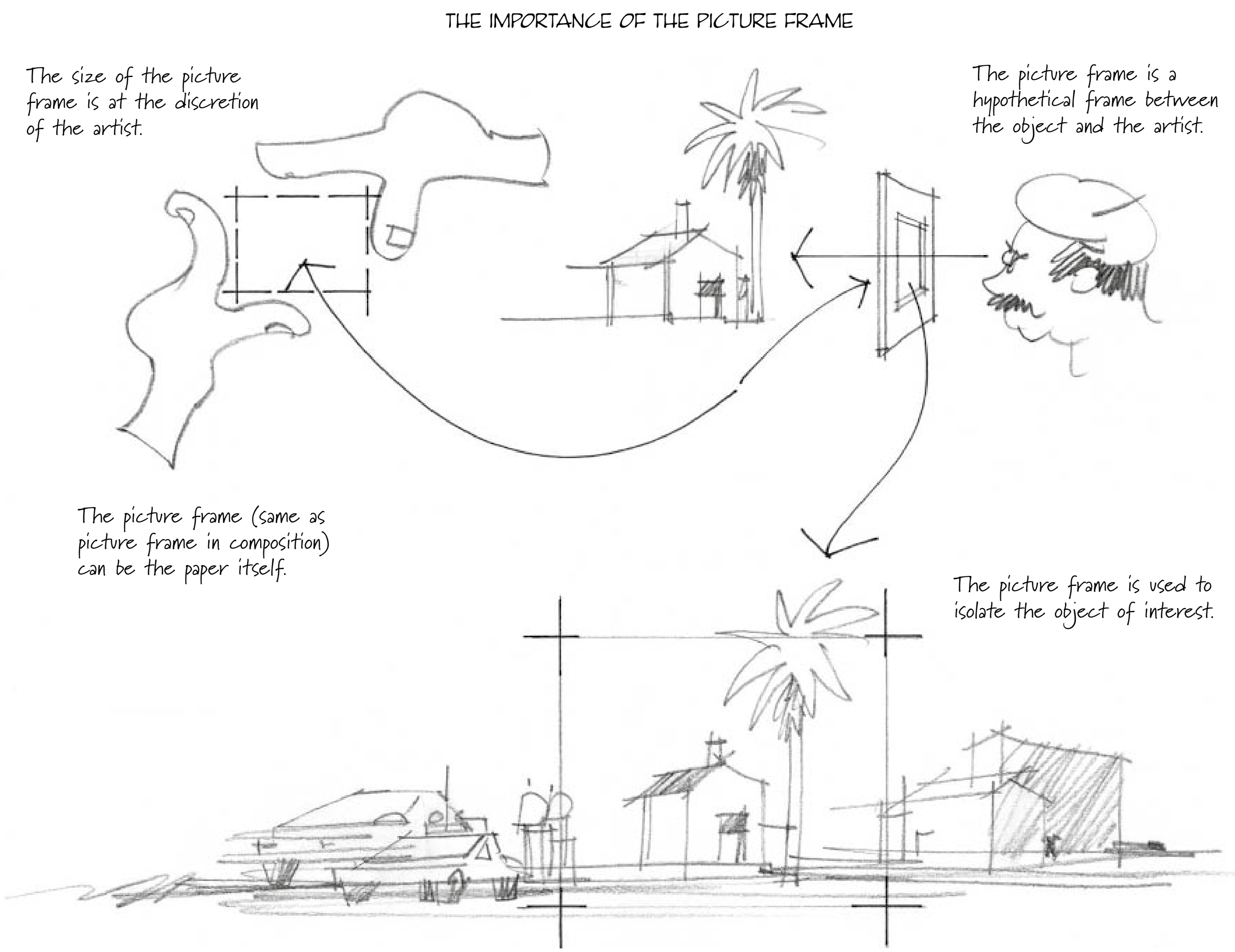
Mosque in Bahrain; regular #2/HB pencil

Observation and Recording

In order to correctly interpret the image that we are attempting to sketch, we must spend time observing it carefully. Careful observation is a very important first step in the making of a good sketch. Observation must be keen and sharp. Repeated observation and recording are required to truly understand the subject. Sometimes measurements are taken just to make sure that the proper relationship is correctly portrayed. Landscape sketching (and particularly the sketching of trees) provides one of the best vehicles to demonstrate the importance of observation and recording. Measurements and recordings have an amazing benefit for designers because these correct and properly proportioned images can become the visual data bank from which they can later derive inspiration and ideas for future work.

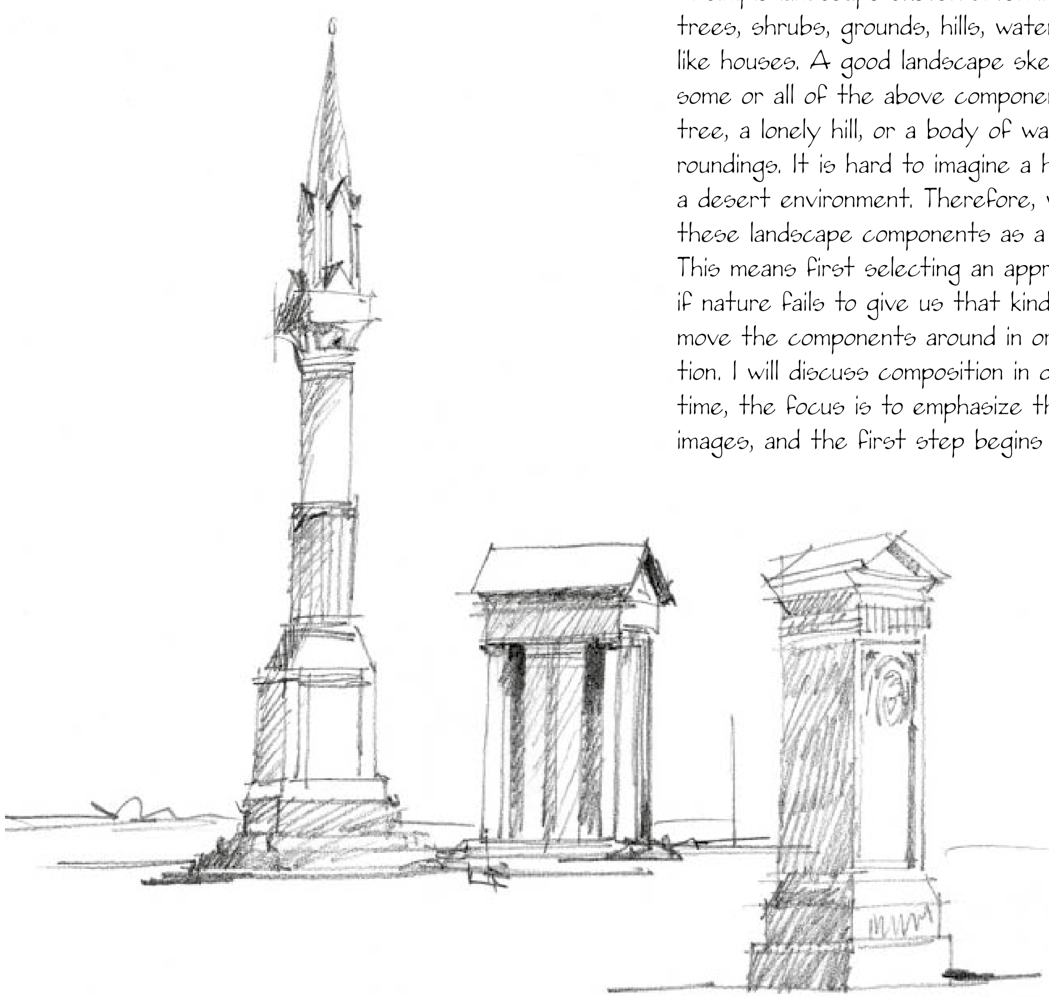
LIFE SKETCHING




THE IMPORTANCE OF THE PICTURE FRAME
The size of the picture frame is at the discretion of the artist.
The picture frame is a hypothetical frame between the object and the artist.
The picture frame (same as picture frame in composition) can be the paper itself.
The picture frame is used to isolate the object of interest.

Landscape Sketching

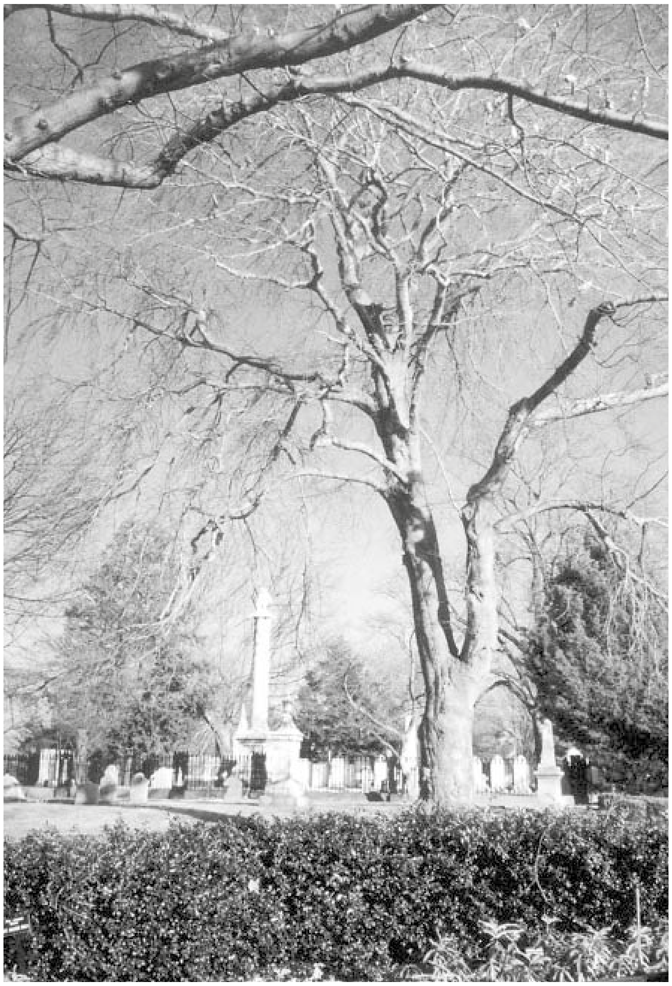
A simple landscape sketch often includes the following components: trees, shrubs, grounds, hills, water, and some man-made elements, like houses. A good landscape sketch is a careful composition of some or all of the above components. We seldom sketch a single tree, a lonely hill, or a body of water without including its surroundings. It is hard to imagine a hill without trees unless it is in a desert environment. Therefore, we must train our eyes to see these landscape components as a picture of good composition. This means first selecting an appropriate viewing angle. When and if nature fails to give us that kind of ideal setting, we must then move the components around in order to achieve a good composition. I will discuss composition in detail in a later chapter. At this time, the focus is to emphasize the accurate recording of the images, and the first step begins with keen observation.



41



Terrace, Imperiale Palace Hotel, Santa Margherita Ligure, Italy



Trees

Trees are probably the most important landscape elements of all, as well as the most difficult to sketch. This is because a tree is a living organism and it grows and changes in the course of time. Some trees shed their leaves in winter, and some trees flower in spring. So seasonal differences can alter a tree's appearance; but so can wind, snow, and ice. The species of tree can dictate the branching structure, and thus the entire appearance, with or without leaves. Individual trees with plenty of room to grow look different from trees found in a group setting. The trunk of an older tree often reveals the crackling of the bark as well as broken or twisted branches near the base of the canopy. Often, a portion of the roots at the base of the trunk is revealed as the soil near it is slowly eroded away. These characteristics are a result of careful observation and recording. Every artist should have his or her own way of observing and looking out for details and special features. They must also find a personal way of recording the results. Recording is how sketching begins.

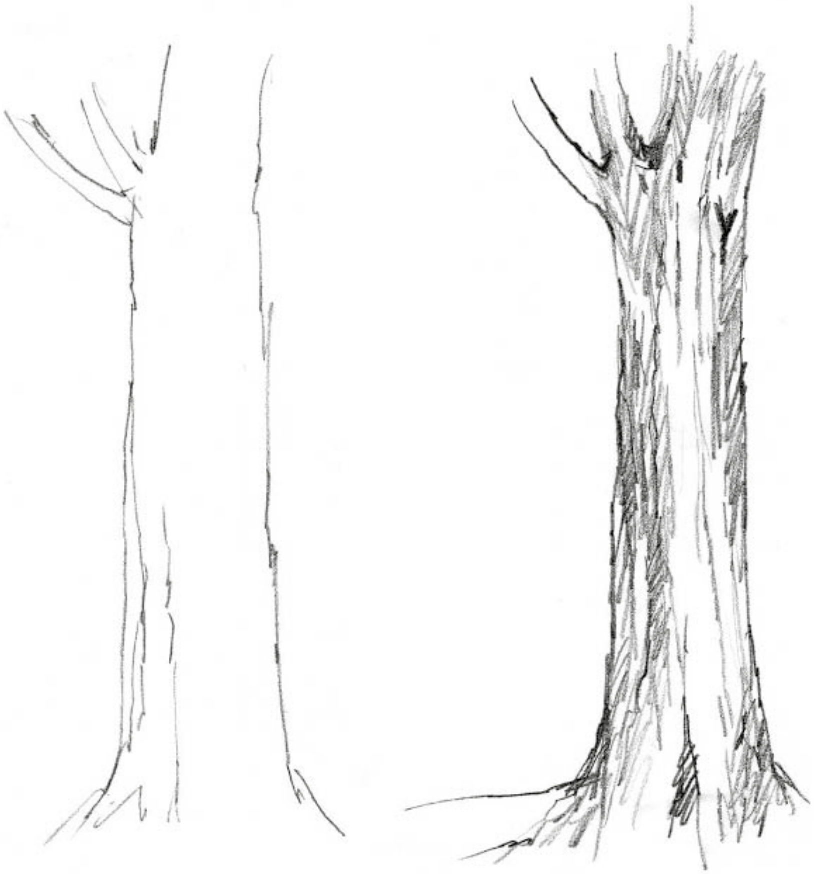




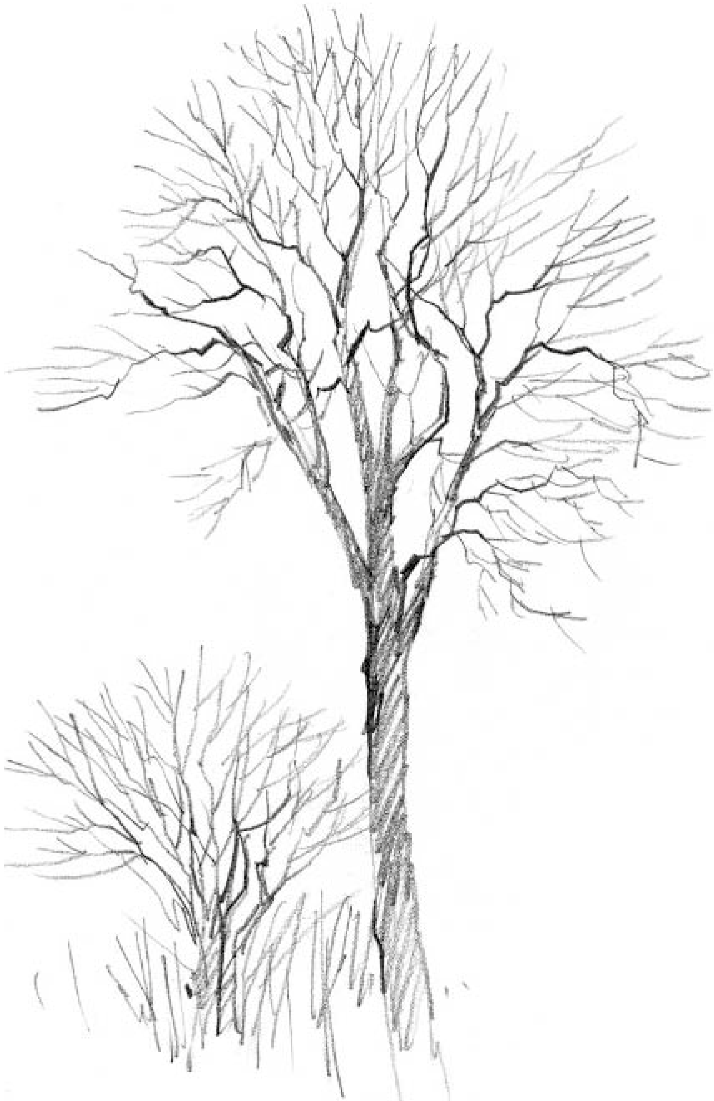
Mature tree with smooth bark (e.g., beech)







Mature tree with cracked bark (e.g., oak)



A mature elm







A mature maple



Conifers



STEP BY STEP ILLUSTRATION ON HOW TO DRAW A TREE



Step 1: Outline the form and major trunk structure.

Step 2: Fill in minor branching.

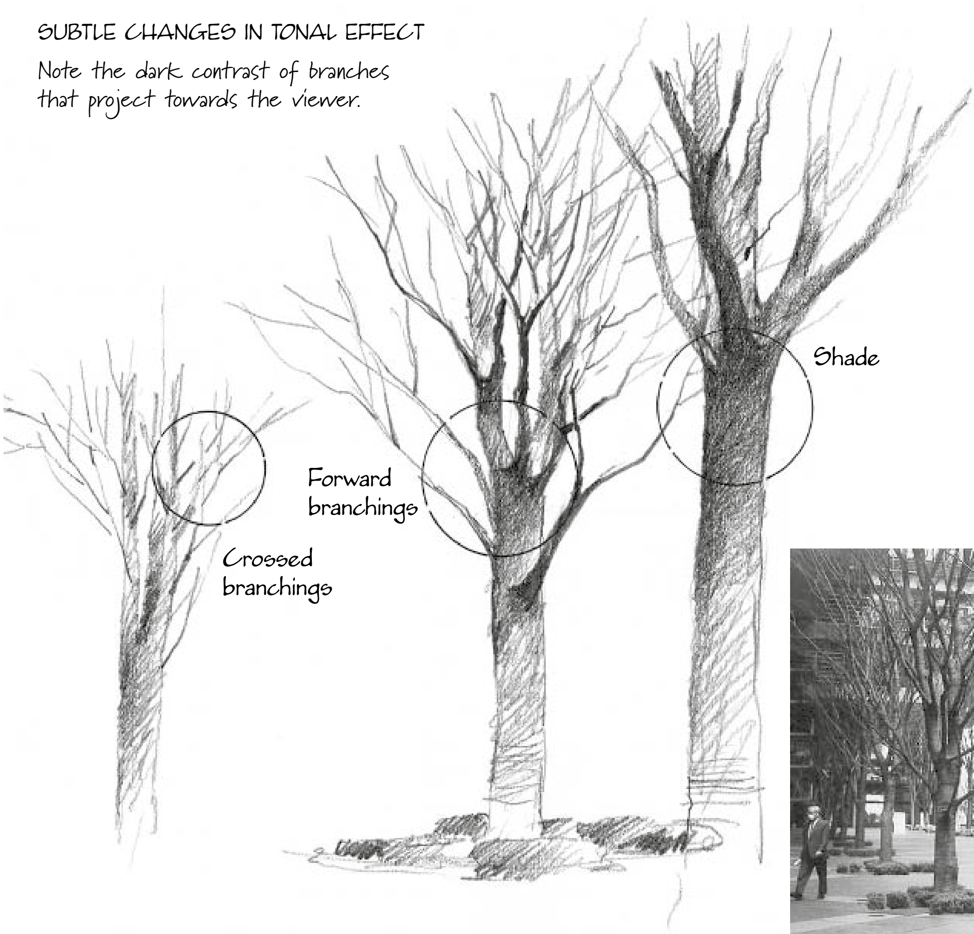
Step 3: Add details and shading.

Trees in the Foreground

Foreground trees are used mostly as framing elements in composition. They frame the picture and direct your eyes toward the center of the page where the theme of the sketch often resides. Foreground elements should be drawn with some degree of detail because they are, after all, closer to the viewers. However, these details, such as bark textures, twigs, leaves, etc., should be drawn in such a way that they do not steal the attention from the center of attraction. Use contrast in the level of details as well as contrast in light and dark to differentiate the fields of visual grounds.



Left side was a rough outline and unfinished portion of the sketch. (#2/HB pencil)



Trees in the Background

Trees in the background are often seen in groups. The different levels of depth are therefore compressed and the details are often lost. However, the form and shape of trees must not be forgotten even as they dissolve into the background. Use simple lines and appropriate line width to express these masses. Use shading to simplify the layers of foliage, and use dark shading and highlights to bring out the three-dimensional quality of the subjects in the background.






STROKES, TEXTURES, AND FOLIAGE
Sun
Shade
314 pencil



Quiling, China; #2 pencil

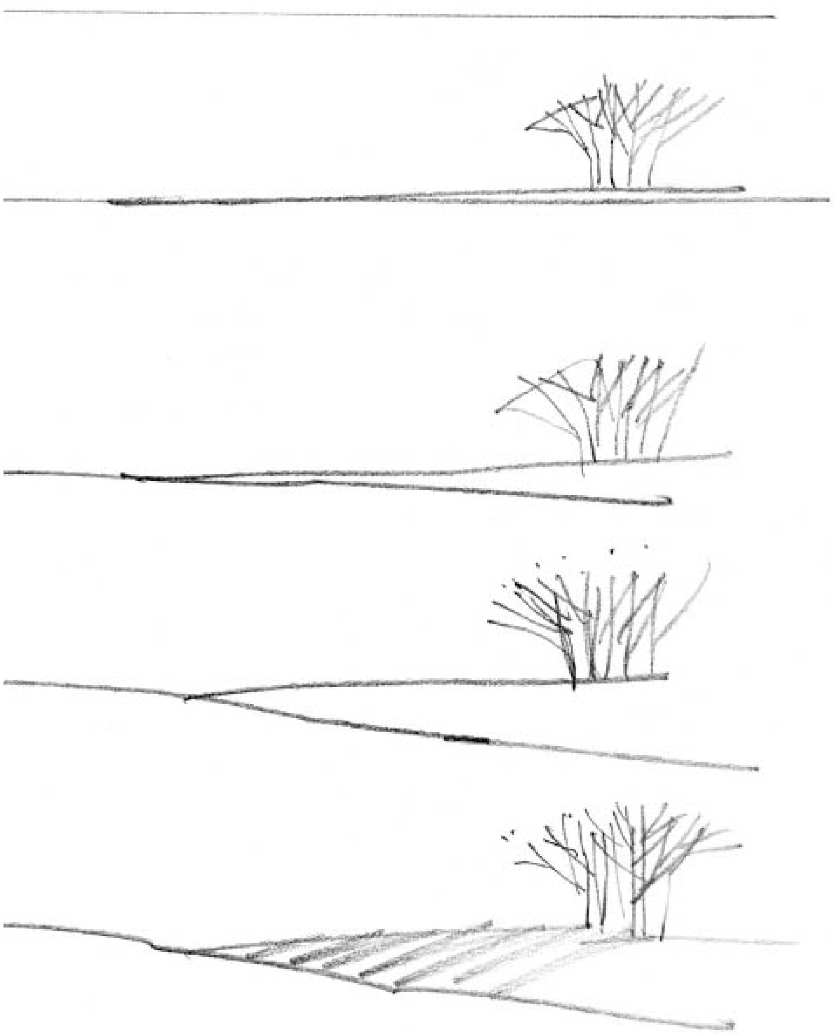
Landforms

Landforms consist of hills and valleys and flatlands with occasional rock outcrops. These elements do not appear alone in most landscapes but exist with one or more other elements. For example, hills and valleys often appear together as contrasting and complimentary elements; the horizon of a flat landscape is often interrupted with outcrops of rock formations or mountains in the background. These combinations make the picture more interesting to look at and are better subjects to sketch. They provide more layers and help create a more interesting composition.

Again, in sketching landforms, the artist must carefully observe the interaction and expression of these elements. Simplifying the multi-dimensional layers of the land into a few simple line strokes is the key to all good pencil sketching. The trick is to avoid sketching and recording all the details. Look for the structure of the land and identify the major flows of the hills and valleys. Identify the major breaks in the ridge lines and use simple pencil strokes to rough out the profile of the ridge. Observe the direction of the sun and how the ridges and valleys react to the specific light conditions. Observe how the sun interacts with the ridge lines and how the valleys react to shades and shadows. Test and see how a singular twist-and-turn pencil stroke can simultaneously express the three-dimensional aspect of the landforms. Use parallel shading to express the slopes and rough terrain.

Pencil is by far the best medium to render landforms because of the expressiveness of the soft lead tip. Because it is so responsive to pressure, the soft tip can turn into a broad chisel point within seconds. The width of line can vary with each turn, creating a simple yet expressive illustration of landscape profile. No other drawing media can accomplish as many effects as the pencil.

SIMPLE EXPRESSION OF LANDFORM



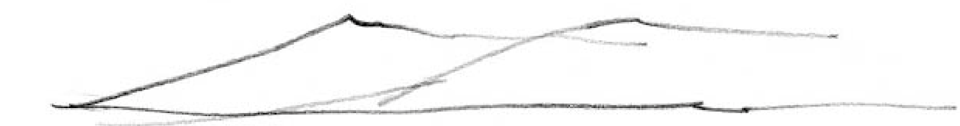
A simple ground line

Slight undulation (notice slight pressure as the lines are pulled across the page)

Suggests distance landscape is higher

Suggestion of valley

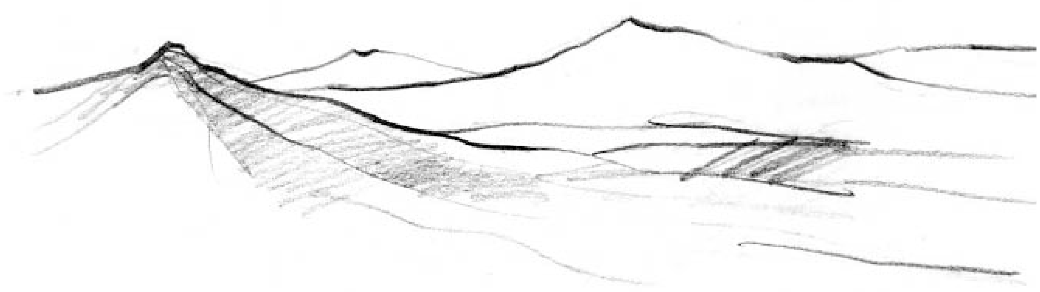
Valley deepens



Distant hills



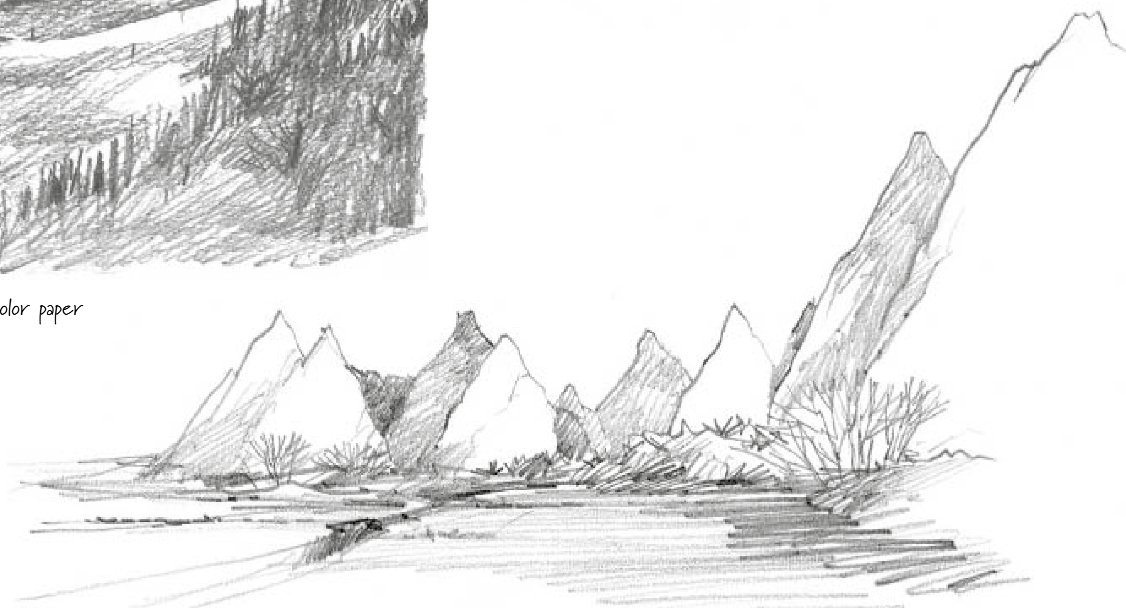
Shading increases sense of depth



Series of mountain ranges— shows roughness of the topography



#2 pencil on watercolor paper



Quiling, China; #2 pencil



Charles River Esplanade, Boston, MA; #2 pencil

Water

Bodies of water are usually contained as a lake, a pond, a river, a waterfall, or an ocean. In other words, water cannot be seen and drawn alone. There is often something else besides water, something that holds it, something that frames it, or something that allows water to fall on it. There are the riverbanks, the shorelines, the edge of a swimming pool, the edge of a fountain, and the rocks or cliffs beside the waterfall.

Water can also be expressed indirectly by sketching the associated subject matter. For example, by sketching a boat with waves around it you imply that the boat is bobbing in the water. A few sails on the horizon line create an image of a distant regatta in full action. Reflection brings out the mirror effect and stillness of the water's surface.

Water seeks a level and horizontal surface, so the best way to sketch it is to start with a simple horizontal line by pulling the pencil across the page. To maintain a sharp and consistent line, turn the pencil slightly when pulling it across. Use short horizontal strokes to create an uneven surface, and use slightly curved horizontal strokes to show the waves in action. Repeat these patterns in a horizontal manner down the page if necessary to give the sketch a sense of depth. Varying the values of the lines and shading also suggests motion on the water's surface as well as how the water reacts with light.

SIMPLE EXPRESSIONS OF WATER



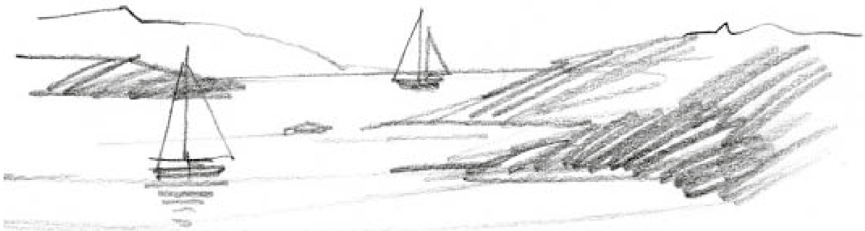
Horizon lines, with no sense of distance.



Landmass on both sides encloses the water.



Tonal differences in shading reinforce the sense of distance and strengthen the presence of water.



Adding sailboats further reinforces the feeling of water.



Water can be best expressed by showing that it is contained and framed.

For example:

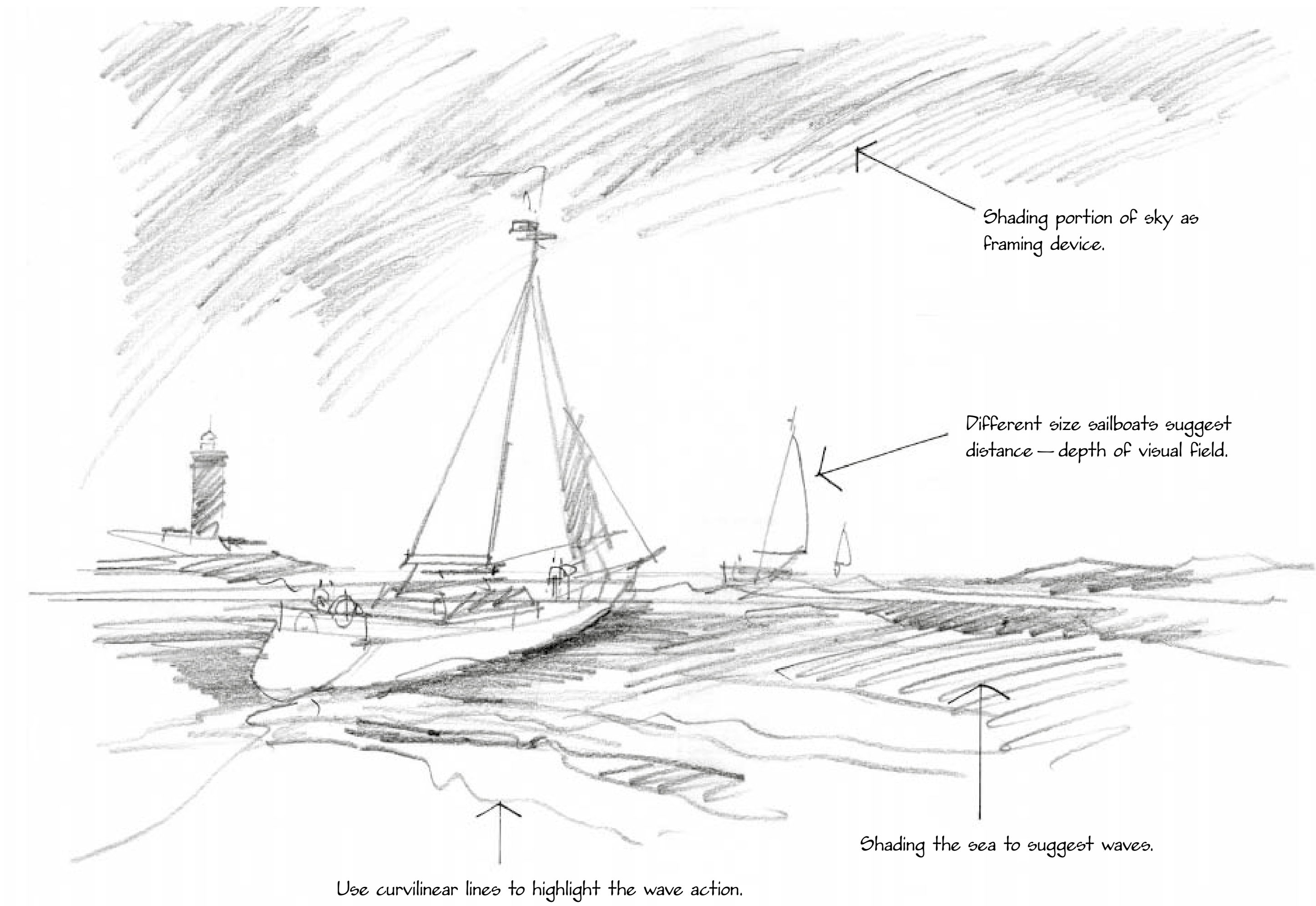
1. Waterfall

- shows the rock outcrops and vegetation on both sides of the fall



2. River

- shows the riverbank, with or without vegetation (depends on scale and distance)

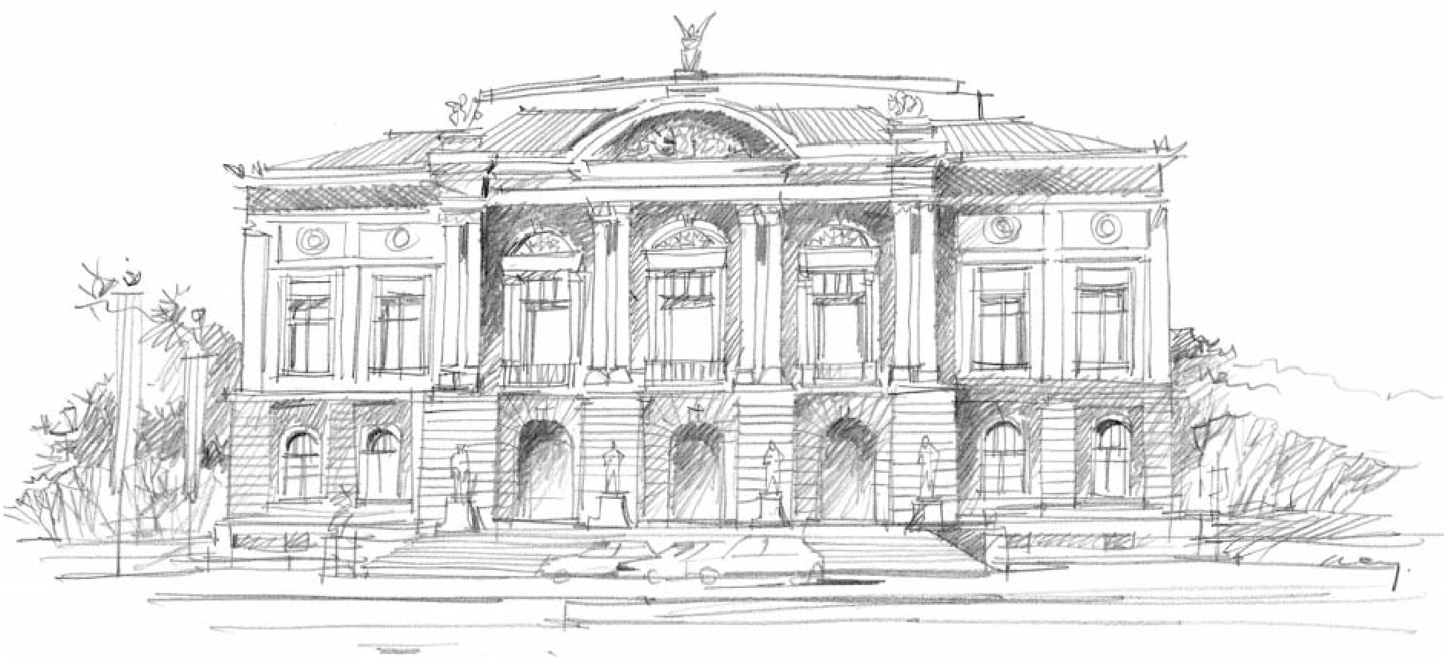

Shading portion of sky as framing device.
Different size sailboats suggest distance — depth of visual field.
Shading the sea to suggest waves.
Use curvilinear lines to highlight the wave action.



Tower in Venice, Italy; #2 pencil

Architecture

Drawing buildings can be a lot of fun. Basic building form is somewhat rectangular in shape and it modulates light and shadow more vividly than landscape does. Because of the angular relationship between the planes, the tonal contrast between them is sharp and strong. Vertical planes include all the walls, columns, windows, gateways, doors, etc. Horizontal planes include ceilings, floors, terraces, tabletops, flat roofs, and minor horizontal surfaces. A pitched roof is an inclined plane, and the inside of an archway is a slightly curved plane. These planes come together to create spaces. Depending on the direction of the sun, one or more planes may be in sunlight while the opposite sides of the same planes are in shade. Similar planes also cast shadows, and the tonal values of the shadows are generally darker than those of the shaded planes. A good sketch is the result of looking for ways to develop a meaningful pattern and manipulating the various tonal values. For example, the details and pattern of the masonry of a very interesting house may have to be sacrificed if the plane happens to be in direct sunlight, as it is sometimes more important to establish a strong tonal contrast than to show the details.



Geneva, Switzerland; #2/HB pencil



Church in Venice, Italy; #2 pencil

Bear in mind that texture and pattern play a very important role in the sketching of a building. Patterns are used to suggest materials and methods of construction. They are sometimes used as tonal fillers to cover a void, perhaps a blank wall. The purpose is to use them strategically to clarify the different layers of planes and articulate the three-dimensional quality of the object. Most of the patterns are made up of different strokes that are drawn in many directions, from parallel lines to cross-hatching. The key is to follow the direction of the plane while avoiding obvious consistency and dullness. Always use some diagonal pattern to break up the monotony, and liven up the situation by reserving some strong white planes for contrast. Use dark shadow to exaggerate the depth of the space and to enhance the readability of the subject.

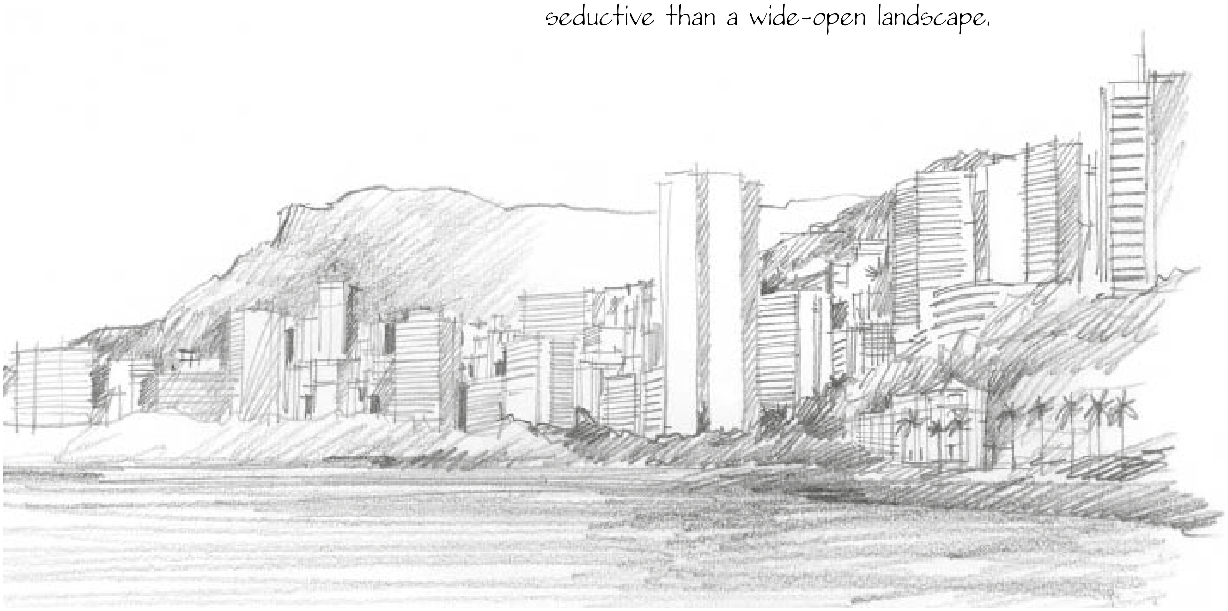
65



Street scene in Basel, Switzerland; #2/HB pencil

Sketching the Cityscape

City and town are filled with visual excitements and are some of the best subjects to sketch on location. Cityscape tends to be dominated by buildings, but it is the spaces between buildings that become the most attractive thing of all. In addition to the different styles of architecture, street furnishings such as streetlights, signs, awnings, storefronts, and display windows all contribute to enhancing the colorful street life. This sort of multidimensional space is ideal, as it has all the proper ingredients to make a good sketch. They include: a controlled space with strong vertical and horizontal reference planes; interesting architecture; great potential to manipulate light and tonal values; and most important of all, a scale which allows the viewer to walk right into the space through the sketch. The emotional affinity possible in this kind of sketch is far more seductive than a wide-open landscape.



Monte Carlo, Monaco; #2 pencil



Alley in Annecy, France



Annecy, France



Kamakura, Japan; 2B pencil

Referencias

Bibliografía

Pérez-Omaramas, Luís (2006). An Atlas of Drawings. The Museum of Modern Art, New York. 2006

Gómez Juan José et al (2006) ìEstrategias del dibujo en el arte contempor·áneo. Ediciones C·tedra. España. 2006.

Webgrafía:

Entrevista Oscar Muñoz. Recuperado el 15 de marzo de 2016 de
http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/presentacion.html

Historia del dibujo. Recuperado el 15 de marzo de 2016 de
http://www.historiadeldibujo.com/historia_del_dibujo.asp?ca=843&isbn=9788437620206

Videografía:

Pereznieto Leonardo (2012) Mis Materiales de dibujo (2012) Recuperado el 15 de marzo de 2016 de https://www.youtube.com/watch?v=IUgdo9a0vnY

Entrevista Johanna (2015) Silentes 1985-2015, ColecciÛn de arte Banco de la Rep˙blica. Recuperado el 15 de marzo https://www.youtube.com/watch?v=xbIc3n7K1d0

The Tip of the Pencil: The Elements of Drawing (2013) Oxford, serie Open Education and Culture. Recuperado el 15 de marzo de https://www.youtube.com/watch?v=vcNWSLGBEl4&list=PLPdA9zLPgLvEd3R7QyMcHBnJL19GPItME&index=2